L'UNICO QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI TUTTO ITALIANO !!!

30 NOVEMBRE - ANNO III N. 22 - 1990 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame & COMPUTER WORLD

L. 3.000

NOVITA' D'INVERNO:
SHANGHAI 2
TOTAL RECALL
SIM CITY DATA DISK

CONTINUA BATTLE OF BRITAIN:
LUFTWAFFE ALL'ATTACCO

LA SOLUZIONE DI OPERATION STEALTH
E LE MAPPE DI MARS SAGA

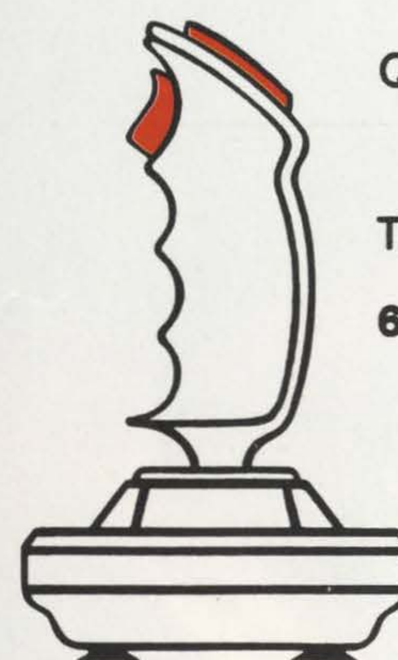


Linea Accessori

presso i Commodore point

Commodore®
by C.T.O.*





QUICK GUN

TURBO 6

6 MICRO SWITCHES



QUICK GUN

TURBO PRO

6 MICRO SWITCHES



QUICK GUN

TURBO PROFI

8 MICRO SWITCHES

Joystick

* C.T.O.
Commodore by C.T.O. Tutti i diritti sono riservati.
Prodotto confezionato da C.T.O. srl. - Via Piemonte, 7/f - Zola Predosa (BO)
"Su licenza del marchio concessa da Commodore Italiana SPA"

VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Abbonamenti e Redazione:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397/9303556** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 **- Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%
In copertina: The Bard's Tale III by ECA

SOMMARIO

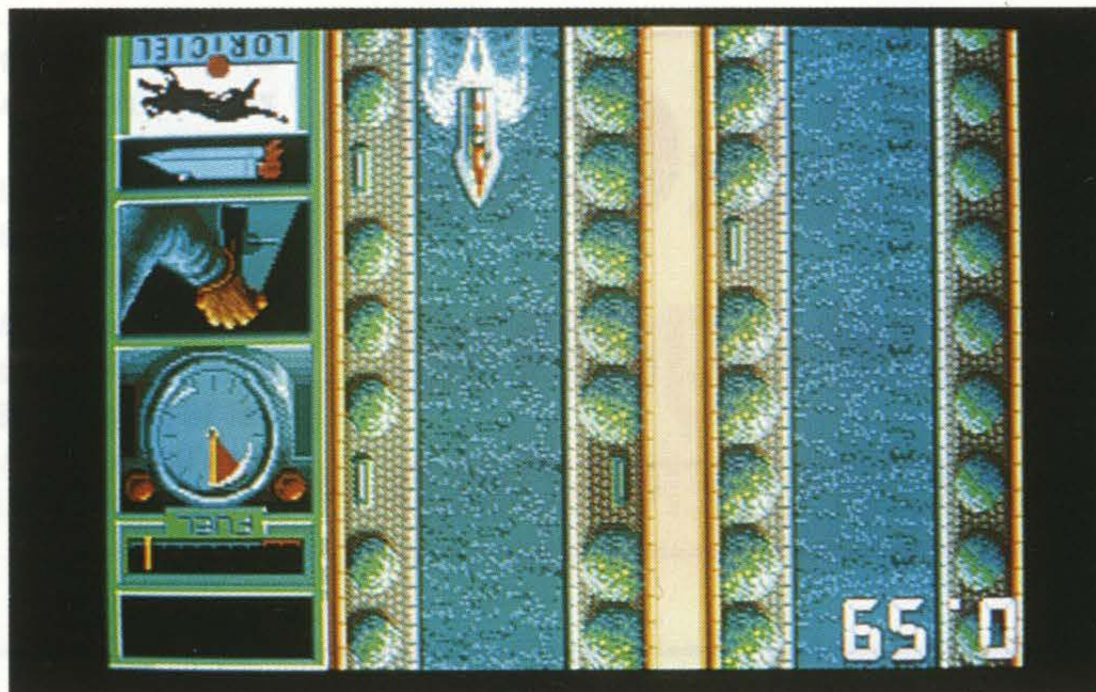
ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
- UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89
- KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA N.22 NOVEMBRE 90

Si chiama Outboard il nuovo simulatore di motoscafo creato dalla francese Loriciels sulla scia dell'attualissimo Powerboat. Outboard è tuttavia una vera e propria corsa su fuoribordo di alta potenza, notevolmente differenti dai veri Offshore. Le gare si svolgono sui tracciati marittimi e fluviali di New York, Parigi, SIdney, Venezia, Amsterdam e Londra, sviluppati attraverso una ottima grafica a scorrimento verticale, molto simile a quella dei primi simulatori di F1 bidimensionali. Presto per Amiga e Atari ST un game tutto azione e nervi saldi!

La Commodore ha ritardato il lancio del suo nuovo lettore CDTV, metà Amiga, metà Interactive Graphic Player. Tale decisione è stata presa in modo da poter effettuare un massiccio test di mercato/consumo, su scuole, istituti ed uffici in tutto il Regno Unito. Qualora l'esito di questa ricerca dovesse risultare positivo, entro il febbraio 1991 il CDTV Commodore dovrebbe essere immesso sul mercato inglese, e di lì a poco anche su quello italiano.

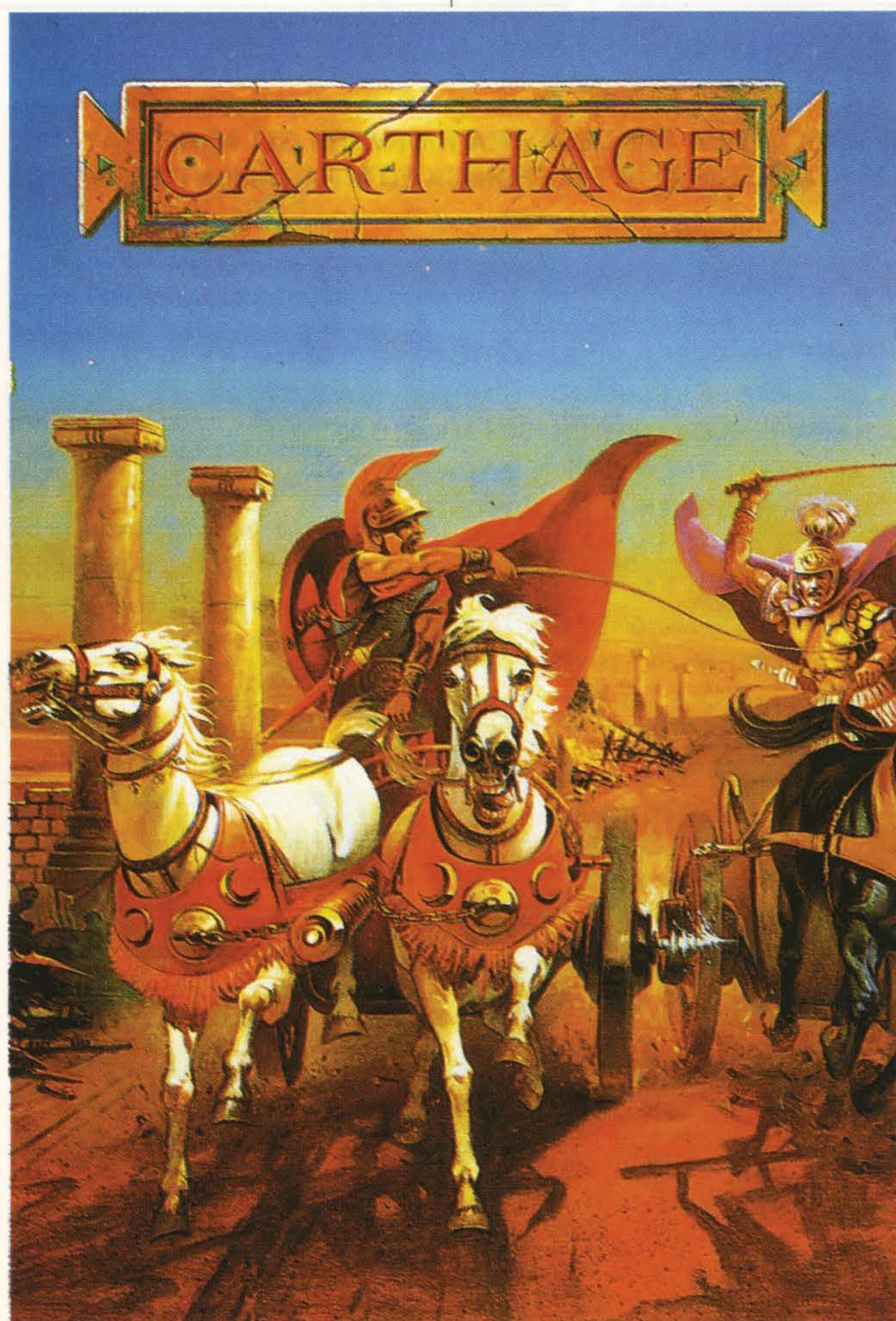
La Vektor Graphics colpisce ancora, o meglio, Carl West, leader indiscusso di questo team, "sposa", per un breve interludio motociclistico, la Gremlin. Ne nasce Team Suzuki, un velocissimo videogame rigorosamente 3D, ancor più avvincente del recente Combo Racer. L'aspetto grafico è completamente reimpostato e sviluppato secondo i canoni di best-seller come Fighter Bomber, rispettando un'estrema velocità di movimento. Team Suzuki, presto disponibile per ST/E ed Amiga, è sicuramente destinato a soppiantare ogni precedente simulatore di questo tipo.



Emozioni acquatiche con Outboard



Problemi di spazio? Risolti con Tower Power



Dalla parte dei Cartaginesi con la Psygnosys

Fra la copiosa produzione targata Psygnosys, emerge, proprio in questi giorni, l'interessante Carthage.

Si tratta di un insolita miscela di azione e strategia a la Centurion, decisamente aliena alle atmosfere shoot'em up della software house di Blood Money e Killing Game Show.

Nei panni di un eroe cartaginese dovremo arrestare l'invasione dei romani, portando benessere e prosperità al nostro popolo.

L'azione e devoluta a parecchie fasi arcade in visione tridimensionale prospettica (come la corsa dei carri), ricchissime di dettagli e sprite velocissimi. Un game interattivo ed originale che potrà farci dimenticare, per qualche mese, l'agognato Aquaventura!

Quello che vedete in foto è un "normalissimo" Atari ST 520 che sfrutta la nuova scocca realizzata da una ditta inglese, al fine di poter ospitare, cavi, cavetti, schede e periferiche varie, nella massima ergonomicità possibile.

Il sistema si chiama Tower Power e viene sviluppato per qualsiasi modello ST/E, offrendo un box per la CPU del tipo usato dagli elaboratori IBM PC.

La Tower Power si può "farcire" sfruttando quattro slot per disk drive, una per hard disk e una manciata di connettori per espansioni.

Di Tower Power esistono tre differenti versioni che vanno dalle 130 alle 200 sterline. Se volete ulteriori informazioni contattate l'Atari Workshop di Londra a questo numero: 0044 - 71 - 7085755.



Linea Accessori

Commodore®
by C.T.O.*



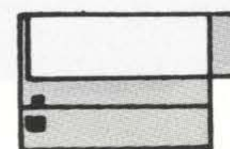
Nastri inchiostrati per stampanti



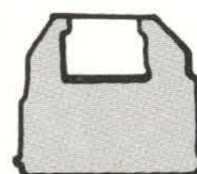
COMMODORE 801
BLACK NYLON



COMMODORE 802
BLACK MSK



COMMODORE 803
BLACK NYLON



COMMODORE MPS 1000
BLACK NYLON



COMMODORE MPS 1200
BLACK NYLON



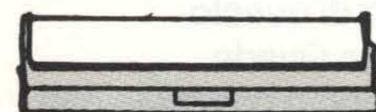
COMMODORE MPS 1224
BLACK NYLON E 4 COLORI



COMMODORE MPS 1230
BLACK NYLON



COMMODORE MPS 1500
BLACK NYLON E 4 COLORI



COMMODORE MPS 2000
BLACK H.D. NYLON



COMMODORE MPS 2010
BLACK H.D. NYLON



COMMODORE MPS 2030
BLACK NYLON

* C.T.O.
Commodore by C.T.O. Tutti i diritti sono riservati.
Prodotto confezionato da C.T.O. srl. - Via Piemonte, 7/f - Zola Predosa (BO)
"Su licenza del marchio concessa da Commodore Italiana SPA"

STOS

VG&CW STOS HOTLINE

Al numero della STOS Hotline risponderà ANDREA CUCCHETTO, autore della nostra guida a questo linguaggio di programmazione. Ecco il magico numero della hotline:

STOS HOTLINE 0321 / 465022 Dalle ore 19.00 alle ore 21.00 dal lunedi al venerdi.

STOS......cresce con noi!

Vi ricordate la meraviglia e l'eccitazione che ci attanagliavano quando riuscivamo a mettere le mani su una copia (purtroppo una copia pirata!) del nuovissimo linguaggio per C64 Simon Basic o per il rivoluzionario Turbo Basic per l'otto bit Atari?
E' sempre per gli 8 bit Atari non rammentate come pareva completo e funzionale il basic residente in queste buone macchine?
Eh si, il tempo passa per tutti e così anche per lo STOS fra un anno o due.....Stop! Alt! Ferma!
Bhe, non vi posso assicurare che il nostro amatissimo Game Creator della Mandarin ci accompagnerà sino alla fine dei nostri giorni prima che lo STOS venga del tutto abbandonato.
Il segreto della ormai certa longevità di questo linguaggio risiede nell'appoggio completo che la Mandarin ed altre case stanno fornendo allo STOS ma soprattutto alla sua capacità di accettare estensioni con nuovi comandi e funzioni. Rispetto alla prima uscita ci sono già stati diversi cambiamenti che hanno portato, fra l'altro, alla completa compatibilità con i nuovi STE e TT.
Mentre veniva aggiornato il programma principale, inoltre, si sono rese disponibili una quantità di estensioni con comandi innovativi. Eccovi una lista delle estensioni finora conosciute e commercializzate:

PICTURE COMPACTOR
Serve per poter utilizzare screen compattati e ci permette di tenere in memoria molte schermate con un minor spreco di RAM. Si trova nella confezione originale dello STOS Basic.

COMPILER EXT.
Permette l'utilizzo del compilatore che, lo ripeto, è indispensabile per avere risultati professionali in compattezza e velocità. Fa parte del pacchetto Compiler dello STOS.

SQUASHER
E' simile alla Picture Compactor ma si spinge ben oltre. Infatti, oltre a garantirci una più razionale compattazione delle schermate, rende possibile un restringimento anche di sprite e persino di eseguibili!
Si, è possibile prendere un file compilato ed eseguibile lungo magari 200K e compattarlo fino a meno di un terzo. Il risultato sarà sempre un file perfettamente eseguibile.
Si trova all'interno della confezione originale della raccolta di giochi STOS GAMES GALORE.

STOS MAESTRO
Incredibile! Oltre a fornirci un'ottima cartuccia per digitalizzare (solo nella versione PLUS) da una qualsiasi fonte sonora ci mette a disposizione una ventina di nuovi comandi e tre potenti tools per la gestione e la riproduzione dei suoni campionati nei nostri programmi.
Si acquista nella versione semplice o con cartuccia, nella versione PLUS.

DOUBLE JOYSTICK
Questa estensione pone rimedio ad uno dei più antipatici errori commessi dei creatori dello STOS (anche i ricchi piangono, anche i geni sbagliano).
Come poteva un linguaggio dedicato alla creazione di giochi non avere un controllo anche per il secondo joystick?
Evidentemente se lo saranno chiesti anche loro e così hanno incluso nel nuovo STOS-Game Cartoon Capers questa indispensabile estensione.

TOME
Il nome sta per Total Map Editor e, come avrete intuito, permette attraverso 10 nuovi comandi la creazione di giochi e mappa stile Gauntlet. Naturalmente è possibile lo scrolling di queste mappe e, per dimostrare le capacità di questa estensione, è incluso nella confezione un gioco con TOME.

Altre estensioni impreparazione riguarderanno la gestione della grafica a 3D, un miglior editor musicale e il pieno sfruttamento delle nuove potenzialità della serie STE.
Se non volete però aspettare per avere i nuovi comandi che tanto vi interessano, perchè non ve li fate voi?
Non sto scherzando, continuate a leggere e sapreste quanto semplice è far "crescere" lo STOS.
Prima di tutto è necessario avere delle conoscenze di base nella programmazione in assembly e possedere un buon assembler. Io consiglio il DevPac II delle Hisoft ma anche il K-Seka o molti altri possono andare benissimo.
Se avete mai sbirciato nella directory STOS del disco di programma vi sarete accorti dell'esistenza di alcuni files con estensione del tipo .EX* dove al posto dell'asterisco si può trovare una qualsiasi lettera da A a Z. Durante il caricamento del programma questi files vengono caricati in memoria installando così le estensioni. Il file COMPACT. EXA, per esempio, contiene i due nuovi comandi PACK ed UNPACK utili per la compattazione di schermate grafiche. Per aggiungere nuovi comandi tutto quello che dobbiamo fare è assemblarli seguendo delle

specifiche particolari e nominare il file con una estensione del tipo visto non ancora esistente.
La prima istruzione che lo STOS deve incontrare è un salto ad una routine di inizializzazione del tipo
bra INIZIO
Successivamente dobbiamo informare lo STOS sul nome che intendiamo dare ai nuovi comandi ed abbinargli un numero che può andare dal 128 al 255. Le funzioni devono però avere un numero di identificazione dispari. Ecco un esempio di tavola con due comandi ed una funzione:

```
even
TOKENS:
dc.b"coman1",128
dc.b"funz1",129
dc.b"coman2",130
dc.b 0
even
```

Le istruzioni even, come saprete, servono solamente ad allineare con le word le istruzioni successive.
Naturalmente i nomi che ho scelto per i nuovi comandi sono solo un esempio; si può utilizzare qualsiasi parola a patto che non comprenda istruzioni già esistenti, numero abbinato non sia 160 o 184 (sono riservati dallo STOS per usi interni). La lista deve terminare con uno 0. Ora bisognerà dire al Basic a quale indirizzo di memoria può trovare le routine che eseguiranno i comandi. Queste informazioni vanno scritte in quello che si chiama "jump Table", e cioè tavola dei salti. Dobbiamo prima comunicare allo STOS il numero dei salti e, in successione corrispondente alla tavola dei comandi,

```
dc.w 3    Nel nostro esempio
          questo è il numero
          di comandi e
          funzioni.
dc.1 COMANDO1
dc.1 FUNZIONE1
          Queste sono
          etichette scelte per
          definire gli indirizzi
          e verranno usate
          più avanti.
dc.1 COMANDO 2
```

Ora abbiamo un compito divertente da svolgere: dare nome alla nostra estensione! Quando caricate lo STOS avrete sicuramente notato che veniamo informati nella schermata principale sulle estensioni attualmente caricate ed abilitate da alcune scritte al centro dello schermo. Anche per un'estensione creata da noi è necessario definire due messaggi di benvenuto. I messaggi devono essere due perchè lo STOS è stato previsto come un pacchetto multilingue ma, se a noi non interessa una simile distinzione, è possibile ripetere due volte lo stesso messaggio.

```
MESSAGGIO:
dc.b      "ESEMPIO di
          ESTENSIONE", 0
dc.b      "ESEMPIO di
          ESTENSIONE",0
```

Un altro passo da compiere è quello di riservare lo spazio per due variabili che verranno usate dall'estensione. Possiamo farlo con:

```
SISTEMA: dc.1 0
RITORNO: dc.1 0
```

Con questo abbiamo terminato le inizializzazioni e definizioni di variabili e ci possiamo preoccupare di ciò che deve essere svolto dalla estensione. Come avevo spiegato all'inizio, la prima istruzione che viene eseguita è un salto ad una routine che noi abbiamo chiamato
INIZIO.
Questa routine non deve far altro che caricare nei registri 0 ed al dei valori:

```
INIZIO:   lea USCITA, a 0
          lea COLDSTART,
          a1
          rts
```

Dopo l'esecuzione di queste istruzioni il controllo passa alla routine definita da COLDSTART. Questa deve essere così:

```
COLDSTART: move.1
a0,SISTEMA
          Salva l'indirizzo di
          USCITA presente
          nel registro a=
          nella variabile
          SISTEMA alla
          quale avevamo
          precedentemente
          riservato dello
          spazio.
lea MESSAGGIO,a0
          Carica l'indirizzo di
          MESSAGGIO in a0.
lea WARMSTART,a1
          Carica l'indirizzo di
          WARMSTART in
          a1.
lea TOKENS,a2
          Carica l'indirizzo di
          TOKENS in a2.
lea SALTI,a3
          carica l'indirizzo
          dei SALTI in a3.
rts
```

La routine di WARMSTART viene eseguita ogni volta che si resetta il Basic con UNDO. Qui possono essere messe delle reinizializzazioni di alcuni valori eventualmente usati dai nuovi comandi.
Normalmente però è sufficiente questo:
WARMSTART:rts
A questo punto non ci resta altro che scrivere routine che esegue ogni nuovo comando o funzione. Anche in questo caso bisogna rispettare una sintassi precisa:

```
COMAN1: move.1
(a7)+,RITORNO
          Salva il valore di
          ritorno.
```

Qui deve esserci il codice vero e proprio.

```
move.1 RITORNO,a0
          carica in a0 il
          valore di uscita.
jmp (a0) ritorna allo STOS.
```

al termine di tutte le routine dei comandi è sufficiente porre l'etichetta.
USCITA:
Ed il gioco è fatto!
Ovviamente è molto meglio che le vostre routine controllino la sintassi dei comandi e la correttezza dei parametri eventualmente passati dalla funzioni.
I parametri vengono passati o restituiti dall'estensione attraverso i registri d2 e d4 secondo questa tabella:

TIPO DI PARAMETRO	USO DEI REGISTRI
INTERO	D3 =NUMERO RITORNATO O PASSATO D2 =0
NUMERO A VIRGOLA MOBILE	D3/D4 =NUMERO RITORNATO O PASSATO D2 =$40
STRINGA DI CARATTERI	D3 =INDIRIZZO DELLA STRINGA D2 =$80

Un ultimo particolare che vale la pena di ricordare riguarda l'impossibilità di usare la lettera B nel nome .EX* di cui abbiamo parlato all'inizio. Ora vi saluto e vi lascio un mesetto di tempo per digerire l'argomento. Quando ci rivedremo vi proporrò una piccola estensione già pronta da digitare ma tornerò anche a parlare un linguaggio più comprensibile per tutti, quale?
Ma lo STOS BASIC, naturalmente.

ANDREA CUCCHETTO

IL DROMEDARIO JO - VOL. 5

C&C/C.T.O.
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000

Il primo volume di matematica per le scuole medie, creato dalla C&C in collaborazione con la C.T.O., è il numero cinque. Si tratta di una serie di eserciziari intesi per essere affiancati allo studio della matematica e dell'algebra, proponendo quiz e quesiti senza dubbio validi ed indispensabili per maturare una più profonda conoscenza di queste materie. Il tutto nell'intimità di casa propria, di fronte al classico computer da sempre bistrattato come "macchina per giocare". Questi compendi vengono realizzati a guisa di adventure nel mondo dei numeri, proprio al fine di accostare all'elemento didattico, da sempre ritenuto noioso e pedante, una componente altamente interattiva che nasce appunto da dimensioni ludiche. Jo il dromedario ha il bernoccolo della matematica; una passione talmente grande da trasformargli il bernoccolo in... gobba! Ma una notte ecco che la sua caratteristica protuberanza scompare misteriosamente, portando con sè tutto il sapere matematico in essa contenuto. Mancanza di esercizio forse..., fatto sta che Jo viene espulso immediatamente dal club dei "grandi gobbi". Raccogliamo allora con lui la sfida lanciata da Greenpeace, la balena bernoccoluta dell'Oceano della Geometria, Kid Cat, il gatto gibboso della Contrada Numerica, e Sylvester, lo sgobbone pazzo della Città dei Dati; il tutto nel tentativo di far recuperare a Jo la sua indiscussa e perduta abilità con i numeri. Veniamo dunque in possesso di uno strumento didattico riccamente illustrato che approfondisce i punti chiave del programma didattico; sarà allora possibile utilizzare, in maniera concreta, lo strumento del calcolo con un libero percorso attraverso i vari temi succitati e una guida progressiva verso le soluzioni. Al tutto viene affiancato un blocco appunti ed una calcolatrice a cui si potrà accedere in qualsiasi istante del programma. In sostanza, gli argomenti trattati in questo Jo 5 sono: figure piane e cubiche, simmetrie, calcoli decimali e relativi, funzioni, tabelle e grafici, nonchè aree e volumi. La manualistica è completamente tradotta in italiano così come lo stesso programma. Ottimi risultati si ottengono con qualsiasi tipo di scheda gráfica (Hercules esclusa) e, se la si possiede, con la particolare interfaccia sonora Intersound commercializzata dalla Coktel Vision. Un prodotto unico nel suo genere che, come nel caso dell'Inglese, sposa felicemente temi didattici ad ambientazioni ludiche, raggiungendo risultati imprevedibilmente eccezionali.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



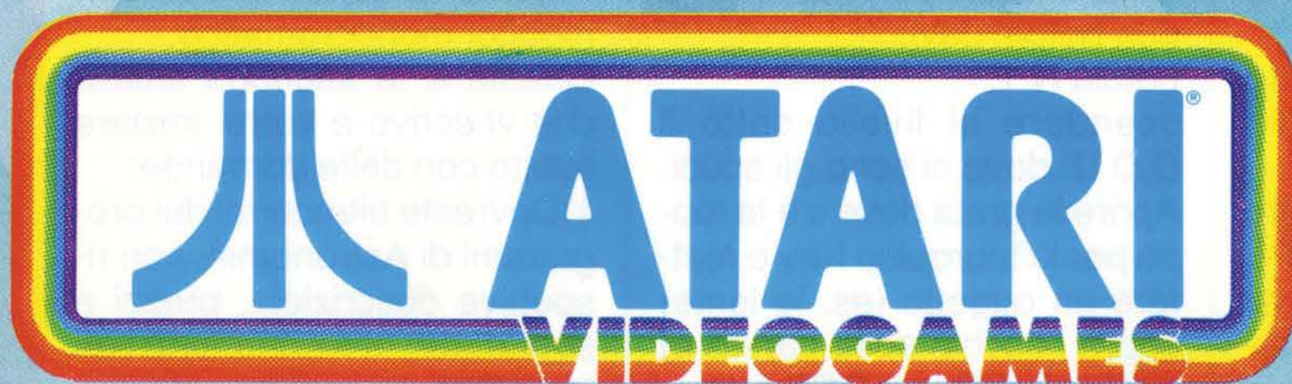








HARDWARE & SOFTWARE STARS





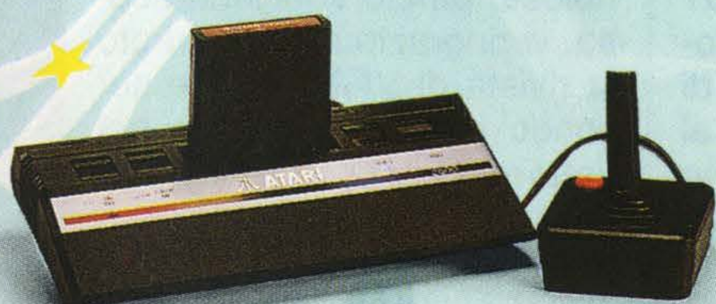


520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende:
FIRST BASIC (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000

ATARI VCS 2600



VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

ATARI 7800



ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

(Prezzi s'intendono al pubblico IVA esclusa)



ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta Atari collection (12 cassette) L. 99.000
NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL



ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE e tanti altri ancora.

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

LE NOVITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON MOLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO A ATARI ITALIA S.p.a. - Via Bellini 21 - CUSANO MILANINO (MI)

NOME
COGNOME
INDIRIZZO
TÀ

NEW ECO - Milano

Risposte ai lettorI - Hot maiL

Spett.le Redazione, mi chiamo Andrea e ho 15 anni, è la prima volta che vi scrivo.Attualmente posseggo un Olivetti PC1, ma questo non mi soddisfa e voglio vederlo e comprarmene uno più potente, però sempre dell'Olivetti.
Quale mi consigliate?
Che scheda grafica è meglio che abbia?
E'meglio che abbia un Hard Disk e un disk drive oppure due disk drive?
Mi potreste elencare qualche titolo i programmi per i primi approcci nel campo della contabilità?
I giochi che voi elencate come: IBM e PC compatibili, vanno bene anche per l'Olivetti?
Per ora vi saluto e colgo l'occasione per farvi gli auguri per la rivista molto azzeccata!?!?!
Peretti Andrea BARDOLINO

Caro Andrea, di MS/DOS Olivetti ce ne sono di molti tipi, per tutti i gusti e le varie possibilità. L'optimum sarebbe acquistare un buon personal con almeno 640K di memoria, un hard disk da almeno 20 Mb, un disk drive da tre o cinque pollici ed una scheda grafica EGA o VGA. Ottimi programmi per avvicinarsi al campo della contabilità li puoi trovare recensiti nella pagine dei numeri precedenti di VG&CW o sul catalogo generale della C.T.O. Sono tutti in italiano con manualistica molto chiara ed esauriente. Il costo poi non è eccessivo, ma abbordabile anche dall'utente medio.
I giochi IBM PC compatibili sono, in linea di massima, buoni anche per il tuo computer, schede grafiche e memoria permettendo. Leggi dunque le specifiche nei nostri articoli o sulla stessa confezione dei programmi.

Spettabile redazione,
vorrei prima di tutto ringraziarvi (penso a nome di molti) per aver concesso ai nostri occhi da tempo annoiati questa splendida rivista, ma soprattutto vorrei complimentarmi... per i vostri gusti musicali (adoro i Whitesnake).
Purtroppo qui a Roma si trova in po' di difficoltà a reperire il vostro VG&CW, comunque il diletto val bene qualche chilometro.
Vorrei sapere quand'è che finalmente potremo acquistare un bel "adventure" tutto italiano, per caso qualche software house italiana è in procinto di mettersi sul mercato?
Se questo è già avvenuto (chiedo venia) vi prego di dirmi quando è stato.
Inoltre chiedo anche il vostro saggio aiuto per: 1)ESCAPE FROM HELL della ECA per IBM, dove sono finalmente arrivato alla fortezza del diavolo senza però riuscire ad entrarci.
2)ICEMAN della SIERRA, dove sono arenato a 24 punti sull'isola dell'inizio del gioco! (vergognoso)
Salutoni e grazioni
MAXY

Caro Maxy, le uniche adventure in italiano, attualmente disponibili, sono Mystere della Genias (particolarmente bruttino), Future Wars della Delphine e, prossimamente, anche Operation Stealth. Le software house italiane non stanno, per il momento, realizzandone nessuna. La soluzione di Escape From Hell apparirà presto su queste pagine, mentre quella di Iceman la trovi sul numero 18 del settembre 1990. Ciao!

Spettabile redazione, sono un vostro possessore di un Atari ST.
Già da molto tempo io e dei miei amici stiamo cercando di completare CHAOS STRIKE BACK, ma pur avendo tutte le mappe da voi pubblicate non riesco a capire come chiudere 2 botole:
1)Come si fa a chiudere la botola nel livello D.D.D. che conduce alla vita di ROS?
2)Nel livello corbum (Nel punto in lato a sinistra della vostra mappa) a cosa serve spingere il bottone dentro il muro finto?, ma soprattutto come si fa a chiudere la botola li vicino?
Inoltre vorrei porvi qualche altra domanda:
1)Quando pubblicherete la soluzione di OPERATION STEALTH?
2)Quando uscirà TV sport basketball per atari?
3)Stando a quel che dice il mio rivenditore, TURRICAN non uscirà per Atari, è vera questa affermazione?
4)Senza fare preferenze per il fatto che io ho l'Atari, secondo voi qual'è il computer migliore: AMIGA o ATARI?
Tanti cordiali saluti dal vostro affezionatissimo DANILO DONATI
(The pigeon per gli amici)

Caro Danilo, per chiudere le due botole devi:
botola N 1:
scendere al livello sotto il D.D.D. dove ci sono gli scudi. Aprire la grata dove c'è la toppa per la tourquise Key e mettere un oggetto (es. la lente) sopra l'occhio sulla parete et voilà la botola per ROS è chiusa.
botola N2:
cosa servirà mai un bottone nascosto in un muro finto, vicino ad una botola? Ma a chiuderla, perbacco.
Scherzi a parte devi giocare sul tempo, appena premuto il bottone la botola si chiuderà per qualche attimo, giusto il tempo per essere veloci a passarci sopra.
TV Sports Basketball non uscirà mai per ST, così come Turrican. La soluzione di Operation Stealth la trovi proprio su questo numero; Atari ed Amiga sono macchine pressochè identiche (utilizzando, per il confronto, i nuovi modelli Atari STE), quindi stop alla diatriba fra i due principi gemelli a sedici bit. OK?!

Carissima redazione, sono un vostro affezionatissimo lettore. Da poco ho comprato CONQUEST OF CAMELOT e, seguendo fedelmente la vostra soluzione nel numero di agosto sono arrivato fino al RIDDLE STONE. Ma siccome gli indovinelli sono in inglese non riesco a rispondere che ai cinque che avete pubblicato.
Vi prego di pubblicare la mia lettera nel prossimo numero perchè se non avendo speso 79.000 mi devo solo buttare dal balcone con un masso lega al collo.
Inginocchiandomi davanti alla tastiera per chiedere il vostro aiuto vi saluto.
LUPO SOLITARIO

Caro lupone, non ti devi assolutamente tagliare le vene! Magari prova con il gas! Scherzi a parte, noi siamo riusciti a risolvere Conquest Of Camelot imbattendoci solo nei cinque indovinelli che abbiamo incluso nella soluzione. Ti consigliamo allora di tornare e ritornare nella schermata con le Riddle Stones fintantochè non beccherai la stessa combinazione di quesiti. Buona fortuna!

Spettabile redazione di VG&CW, sono un felice possessore di ATARI 520ST con monitor monocromatico.
Questa e la seconda lettera che vi scrivo e vorrei iniziare subito con delle domande:
1)Dovreste elencarmi dei programmi di Astronomia, con rispettive descrizioni, prezzi e soprattutto con commenti sulla grafica.
2)Ci sono programmi o schede grafiche che aumentino le possibilità grafiche del mio ST che è di 640*400?
3)Potreste dirmi quanto costano e dove trovare delle espansioni di memoria RAM per ATARI?
4)Quali sono le migliori simulazioni di GOLF e di BILIARDO in commercio?
5)Per ATARI ST c'è il gioco SIDEARM e se c'è che cosa ne pensate?
6)In commercio, parlando ancora di ASTRONOMIA, ci sono dei telescopi Ottici o Microscopi da attaccare al mio computer? Se ci sono potreste indicarmi i prezzi?
7)Che programmi grafici ci sono compatibili a QUANTUM PAINT II E CAO DAO 3D?
Credo abbiate capito che sono un appassionato di Grafica e Astronomia e dopo aver letto le domande che vi ho scritto, penserete che siano un po' noiose, perciò vi chiedo scusa, vi ringrazio di aver creato la rivista di VG&CW che secondo me è il massimo nel settore Giochi e Utility per computer.
Vi saluto mandandovi tanti auguri per la vostra rivista.
ARMATI SILVIO

Caro Silvio, andiamo per ordine.
1) Atari Planetarium (Atari Italiana, lire 79.000), più qualche programmino di pubblico dominio (il costo varia a seconda dei rivenditori) che dovresti poter trovare in qualche softeca abbastanza fornita.
2) Ci sono, solo in Inghilterra e costano un occhio della testa (si parla di parecchi smilionate - meglio comprarsi un IBM PC con VGA a 512 K!).
3) A questa domanda potrà risponderti direttamente l'Atari italiana che commercializza numerosi tipi di espansioni a costi differenti (purtroppo sempre in cambiamento!). Ecco il numero: 02/6134141.
4) Per il golf ti consigliamo l'Ultimate Golf-Shark Attack della Gremlins (39.000 lire), per il biliardo lo stupendo 3-D Pool dalla Firebird (39.000 li-

re) o il Billiard Simulator della C.T.O. (49.000 lire).
5) No, non esiste per Atari (e meno male, tanto è proprio brutto!)
6) No, non ne esistono!
7) Fondamentalmente tutti quelli che utilizzano gli stessi suffissi per i file grafici, accettabili dai due tool che tu citi. I più classici sono .IFF, .NEO, .PI1/2/3, .PIC, .TNY, impiegati da programmi come il Degas Elite, il Jackpaint, il Gem Paint, il Neochrome, il Canvas ed il De Luxe Paint.

Spett. redazione di VG&CW innanzitutto vorrei complimentarmi per la rivista praticamente inarrivabile da tutte le altre: ma bando alle ciance (per chi avesse un livello di intelligenza così basso da non capire ciance=chiacchere) vi scrivo per porvi qualche domanda riguardo agli RPG:
1)Nel numero 15 dell'ottobre 1990 avete descritto come pitturare e rendere più reali i personaggi di Hero Quest; ora mi sorge un dubbio i personaggi in kit di un montaggio sono presenti in tutte due le versioni? (intendo dire se sono da montare sia in Hero Quest della MB giochi sia in quello non commerciato da lei?)
2)Sempre nel numero 15 cosa sono i Citadel Colours o i Creature Monster? E i Bestial Brown, i Moody Blue e gli Shining Gold? Si debbono utilizzare in entrambe le confezioni o no? (intendo sempre quella della MB e quella non commerciata dalla MB). Quando verrebbero a costare tutti gli oggetti necessari per verniciare/rifinire i personaggi? (in Lire grazie)
3)Che cosa sono gli Hint Books?
4)In fine vorrei richiedervi il num. 5 e il num. 6 del marzo 1990.
P.S. Se al signor Aragon , che starà sicuramente leggendo la mia lettera, verrà in mente di criticarmi vorrei proprio vedere cosa sa fare lui in campo radioamatoriale (no non sono un CB ma un radioamatore sui 144-430 MHz), cosa sa riguardo gli oscilloscopi, ai vari componenti elettronici, ai ponti radiocomandati ed al nuovo C520 della Standard.
Scrivo questo per fargli capire che non tutti possono essere dei geni nel computer o negli RPG, come lui non conosce niente (o quasi in altri campi).
GRANDI MATTIA BELFORTE (MN)

Caro Mattia, ecco le risposte ai tuoi quesiti!
1) In entrambi gli Hero Quest (Normale e Advanced) sono presenti le miniature in plastica pressofusa da assemblare e colorare.
2) Si tratta di particolari tipi di vernici, realizzate proprio per dipingere il suddetto tipo di miniature. Non è necessario acquistare entrambe le confezioni; abbiamo consigliato due set differenti solo nel nome al fine di facilitarne la reperibilità da parte dell'acquirente. La spesa complessiva per ognuno di questi, pennelli esclusi, si aggira sulle 20.000 lire.
3) Gli Hint Book sono le soluzioni "ufficiali" delle adventure, scritte e commercializzate dalle stesse software house che le producono. La maggior parte degli Hint Book sono relativi alle produzioni Sierra, ECA e Origin. Si possono ottenere tutti, in linea di massima, richiedendoli direttamente alle stesso software house. Il costo si aggira sulle 10.000 lire cadauno.
4) Gli arretrati stanno arrivando; Aragon, sei in ascolto?!

BCS VIA MONTEGANI 11 - MILANO
TEL. 02/84.64.960 - FAX 89502102
VENDITA E ASSISTENZA IN TUTTA ITALIA

VIENI ALLA BCS!!!
Compri oggi, e inizi a pagare a Natale in comode rate
A PREZZI INCREDIBILI

- **XT 8088** 640 KB, 1 drive, seriale, parallela — L. 550.000
- **AT 286** 16 MHZ, 1 mega, seriale, parallela, tastiera — L. 800.000
- **AT 386** 25 MHZ 4 mega, seriale, parallela, tastiera — L. 2.300.000
- **AT 386** 33-52 MHZ cache 4 mega, seriale, parallela, tastiera — L. 3.800.000

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

- **A 500** garanzia comm. 750.000 ivato
- **C64** 270.000 ivato
- **A 2000** garanzia comm. 1.650.000 ivato

PREZZI IVA ESCLUSA
UN ANNO DI GARANZIA
ORARIO 9,30-12,30
15.00-19,30 LUNEDÌ MATTINA CHIUSO
SPEDIZIONE PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SIM CITY ARCHITECTURE 1

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Come già accade per uno dei migliori simulatori "umani", come il Populus EA, anche per il best seller Sim City targato Infogrames arriva un set di scenari supplementari, intesi ad ampliare e sviluppare ulteriormente l'altissima carica di interesse e giocabilità del prodotto originale.

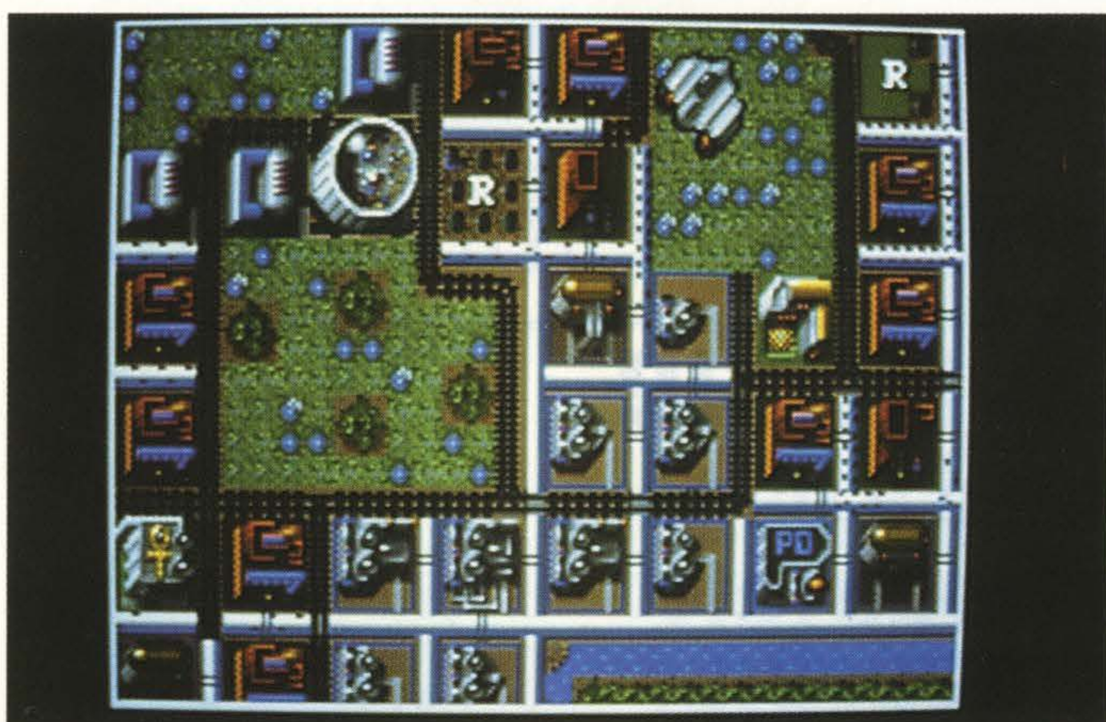
I Sim City scenery disk, denominati Architecture 1 e 2, offrono l'opzione di diventare sindaci di alcune città dell'Asia antica, dell'Europa medievale o del futuro, del mitico e selvaggio West, degli States del 3000 o, addirittura, di una colonia lunare. . In ognuna di queste dimensioni temporali, si sviluppano problematiche urbanistiche e politiche di vario genere, tutte raccolte sotto l'unico controllo del giocatore, già abituato a gestire metropoli dei giorni nostri.

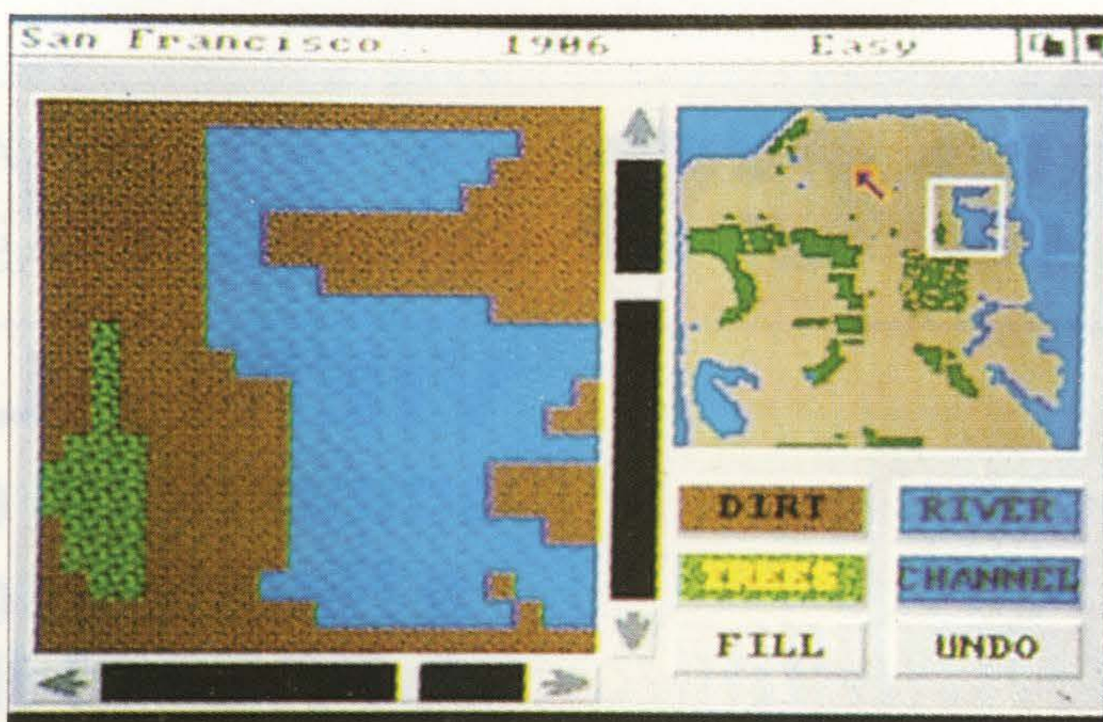
Nell'Asia antica il sindaco, ad esempio, rispondeva alla stessa persona del capo supremo, quale lo Shogun; ecco allora insorgere problemi di civilizzazione e amalgama dei vari, piccoli villaggi, nonchè di razze e culture multicolore. A complicare il tutto contribuiranno fenomeni naturali particolarmente preoccupanti, quali tempeste, uragani, tifoni e persino alcuni draghi giganteschi che non esiteranno nel mangiarsi un paio di quartieri urbani a colazione. Nel Medioevo invece, eletti come sovrani e insediati in un favoloso maniero (costruito grazie alle ingenti gabelle), dovremo vedercela con vassalli, valvassori, streghe e disastri naturali vari, nonchè con una sistematica esplorazione di terre e mari, alla ricerca di nuovi orizzonti verso cui espandere i nostri domini. Nel Far West del 1849 infine le cose si complicano ulteriormente in quanto, oltre a combattere con indiani e predoni, dovremo tener d'occhio le bande di fuorilegge che cercano di impossessarsi del nostro oro e dei nostri beni, nonchè di avvelenare le riserve d'acqua delle genti che controlliamo.

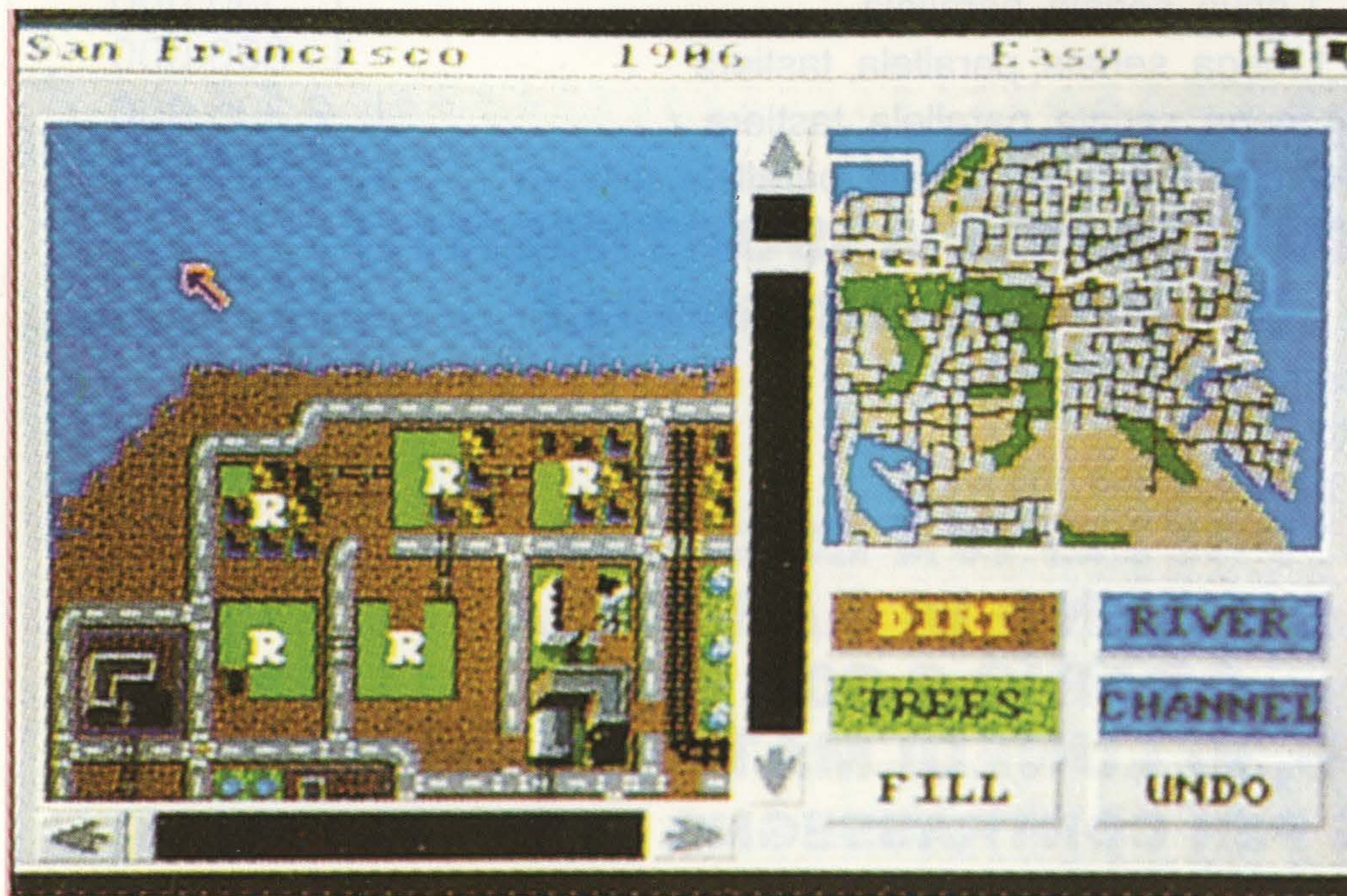
In qualità di sindaci e tutori dell'ordine (la parola sceriffo vi dice nulla?!) dovremo anche disinfestare le zone abitabili da serpenti, scorpioni e altre "amenità" sempre in agguato per decimare la popolazione. Nell'America e nell'Europa di qualche secolo a venire infine, si prospetteranno alcune originali difficoltà, come lo sviluppo di colonie, nuovi insediamenti, nuove sorgenti energetiche, costruzione e presenza di spazioporti, necessità di aprire centri di sviluppo e ricerca tecnologica, ecc. Il tutto culmina poi nello scenario della spaziostazione lunare che ripropone alcuni temi classici del Millenium 2.2 prodotto dall'Electric Dreams.

Tutti i nuovi mondi del primo e secondo volume Architecture vengono proposti con una simpatica e nuova veste grafica, completamente aliena rispetto a quella della metropoli standard del primo Sim City. La necessità di incrementare il set grafico di entrambi i dischi aggiuntivi, nasce dalle nuove caratteristiche morfologiche degli scenari, peraltro riportate in pixel in maniera davvero eccellente. "The best's just got better", come direbbero gli inglesi: Sim City, un classico, imperdibile divertimento computerizzato, è diventato ancora più bello.

Val. Globale: 9

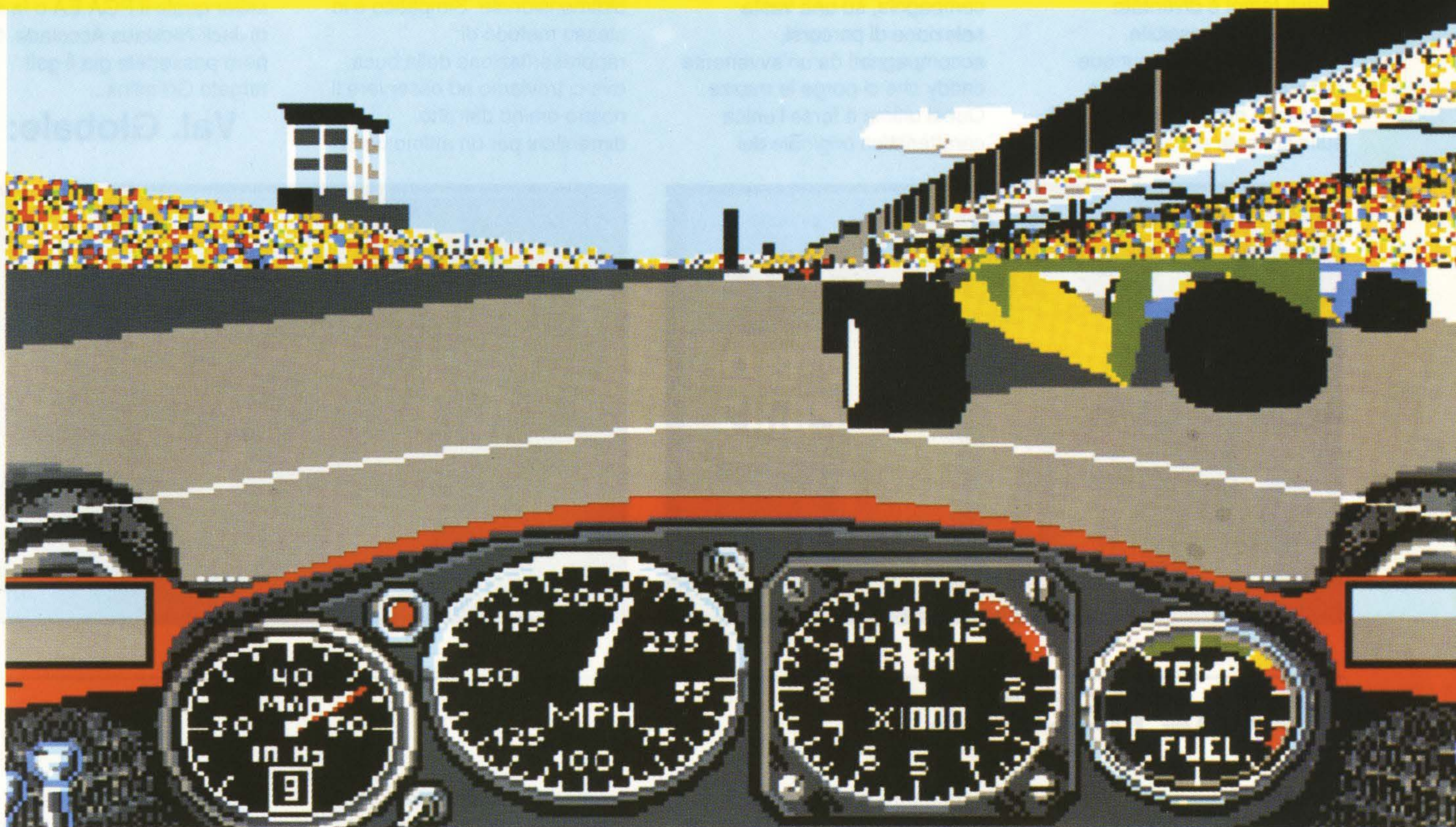






VG&CW
YEP!

POTRAI OSSERVARE LA TUA ABILITÀ DA 6 ANGOLAZIONI DIVERSE SULLA FAMOSA PISTA DI INDIANAPOLIS



Indianapolis 500® è indubbiamente il gioco da corsa tridimensionale più veloce e spettacolare attualmente reperibile sul mercato.

Indianapolis 500® é un gioco da acquistare al volo; metá simulazione, metá arcade; una miscela vincente resa terribilmente esplosiva dalla ECA. *VG&CW, "VG&CW YEP!"*

Scegli tra una Penske Chevrolet, una March Cosworth o una Lola Buick, ognuna dotata di un cruscotto e specifiche del motore esclusive, consone al tuo livello di bravura. Oppure crea il tuo modello personale per affrontare l'esatta replica del circuito automobilistico di Indianapolis a velocità che sfiorano i 400 chilometri orari.

Poi rivivi i tuoi inevitabili errori alla moviola, ripresi da sei spettacolari prospettive.



Disponibile per:
AMIGA - PC

ELECTRONIC ARTS™

C.T.O.  40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

TOURNAMENT GOLF

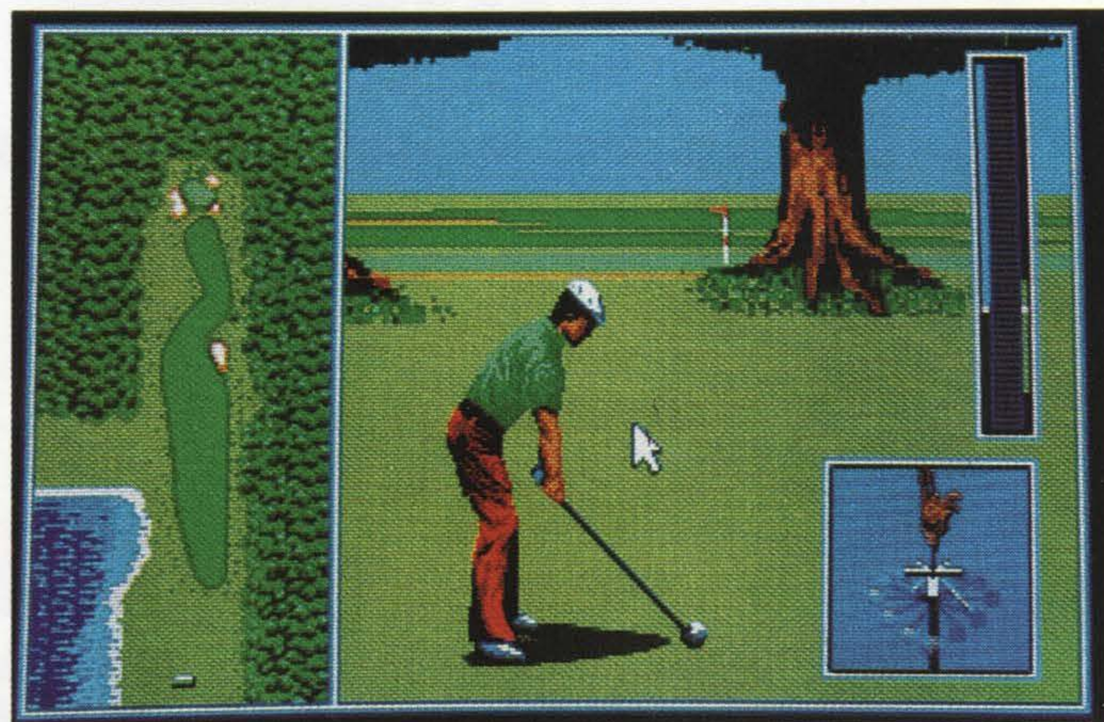
ELITE
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST/E
PREZZO: LIT. 39.000

Realizzare un golf computerizzato originale, di questi tempi è diventato pressochè impossibile.

La Elite ci ha comunque provato, reduce dall'ottimo successo decretato al suo golf sulle console ancor prima di esser convertito per home computer. Tournament Golf è la classica simulazione tri-di che non ci dice proprio nulla di nuovo visto che la maggior parte delle persone intelligenti non possiede una semplice console, ma un buon sedici o otto bit per i quali il golf si spreca. Si gioca da soli o in compagnia, su una vasta selezione di percorsi, accompagnati da un'avvenente caddy che ci porge le mazze.. Quest'ultima è forse l'unica caratteristica originale del programma che la sviluppa con una simpatica animazione di un anemometro modello "granaio" (quello con il galletto girevole). Il percorso di gioco viene costantemente rappresentato a lato della schermata principale e non sfrutta alcuna rappresentazione tri-di, limitandosi ad una veduta aerea bidimensionale. Simpatico è lo stesso metodo di rappresentazione della buca, ove ci troviamo ad osservare il nostro omino dall'alto, dimentichi per un attimo della tridimensionalità che lo ha contraddistinto sin dall'inizio della partita. L'aspetto grafico è abbastanza curato, colorato e simpatico, ma tutto questo lo abbiamo decisamente già visto. L'unica nota positiva è il costo del programma che si rivela decisamente più contenuto e competitivo di quello di un best seller quale il PGA EA o la saga di Jack Nicklaus Accolade. Se però possedete già il golf targato Gremlins...

Val. Globale: 7





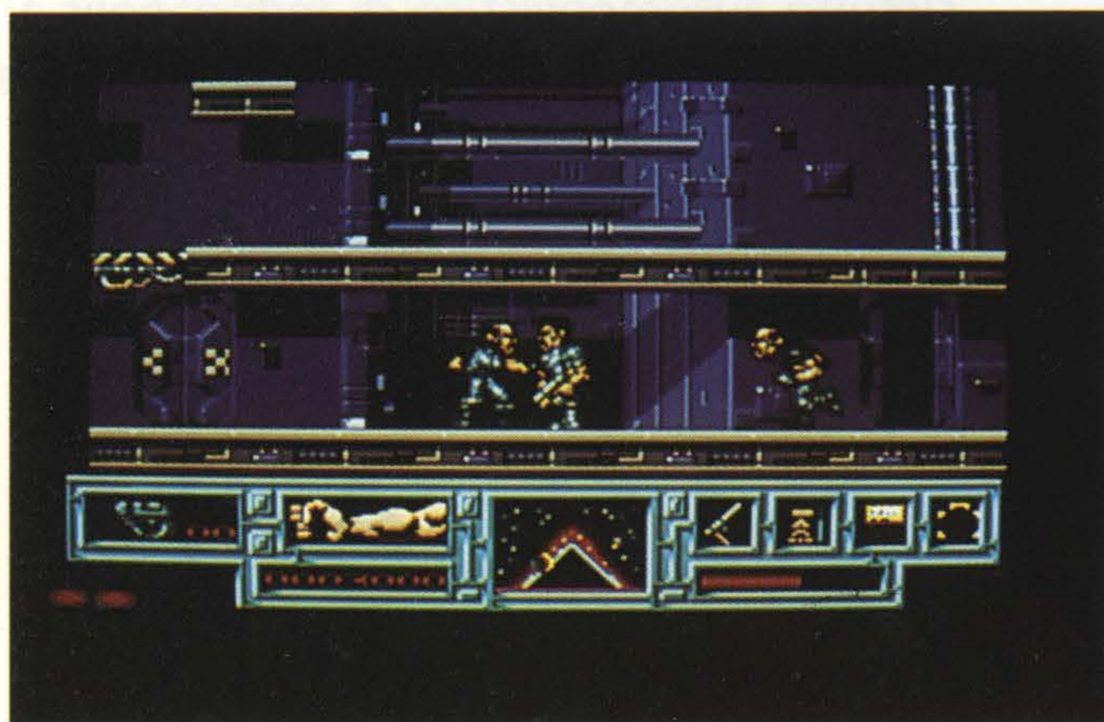
TOTAL RECALL

OCEAN
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

Tratto dall'ultima fatica cinematografica di Arnie "tuttomuscoli", basata a sua volta su una novella del maestro Philip Dick, Total Recall (alias Atto Di Forza) si presenta come un degno emulo del cult movie Blade Runner. Se tuttavia le aspettative non vengono rispettate al cinema (si tratta di una pellicola, a parer nostro decisamente mediocre e poco entusiasmante), anche nella conversione in videogame ci troviamo di fronte ad un prodotto alquanto scialbo e, manco a dirlo, particolarmente difficilotto. Arnie deve recuperare la sua identità perduta, basandosi su una registrazione videotape di un suo possibile alter ego, impegnato a liberare dalla tirannia di uno sfruttatore senza scrupoli le colonie di minatori su Marte. Ne nasce un classico platform game sviluppato attraverso 200 schermi, incaricati di rappresentare le fasi salienti della pellicola. Oggetti bonus da recuperare ce ne sono a bizzeffe, così come maschere antigas, ologrammi, pistole laser, passaporti, valigette ed armi varie che permetteranno ad Arnie di raggiungere l'agognata The End. Alcune schermate digitalizzate con porzioni di sonoro originali tratte dal film cercano di risollevare un soggetto particolarmente stanco e monotono. 100 K di colonna sonora a la Shadow Of The Beast non bastano, infine, a divertire il giocatore.

Un game che forse negli U.S.A. potrà spopolare, ma che in Italia lascia l'amaro in bocca a molti. Andatevi a vedere solo il film!

Val. Globale: 4

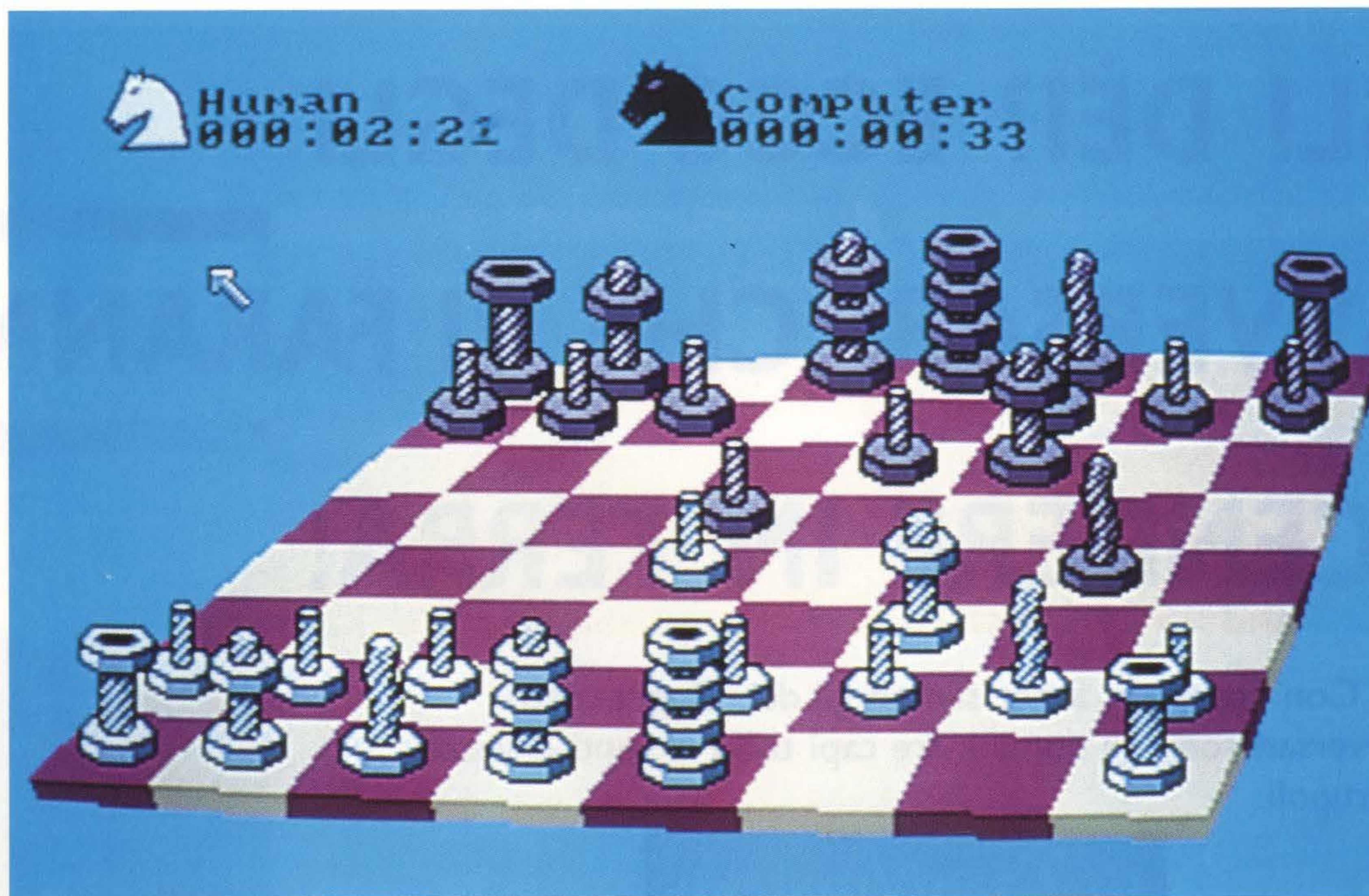




CHESS SIMULATOR

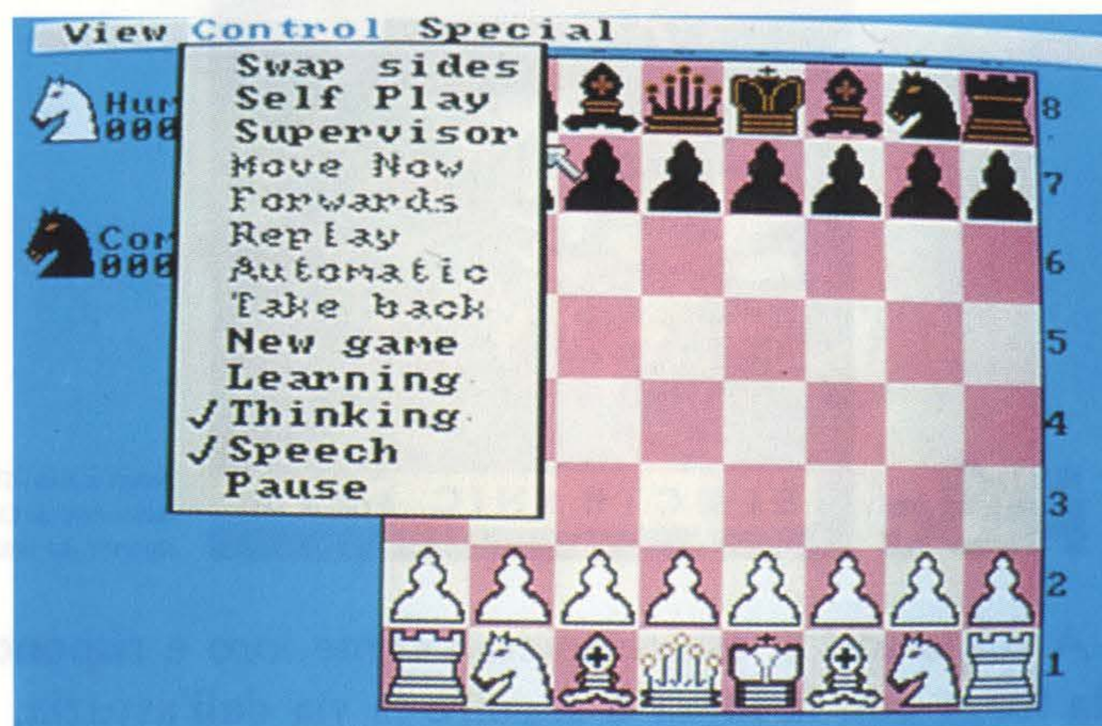
INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA

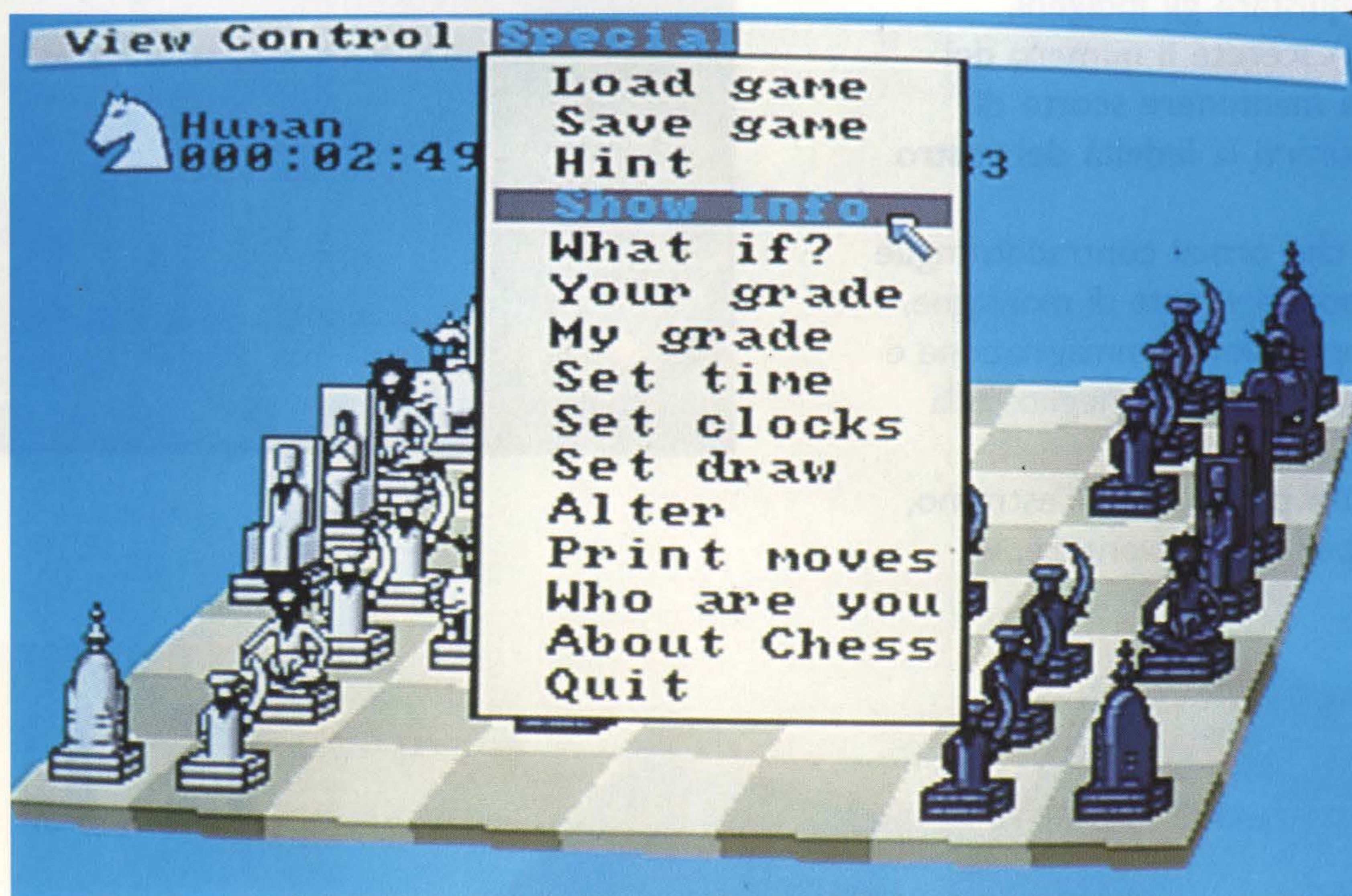
DISTRIBUITO DA C.T.O.



Di un ennesimo simulatore di scacchi non ne sentiva la mancanza proprio nessuno. Ogni amante di questo gioco possiede senz'altro numerosi, ottimi esempi computerizzati, facilissimi da reperire, proprio perchè programmare un "chess" qualsiasi non richiede particolari abilità. La Infogrames sembra tuttavia estranea a queste considerazioni e presenta proprio in questi giorni il suo simulatore, terribilmente simile a molti altri, da tempo presenti sul mercato. Il Chess Simulator francese presenta sempre le solite caratteristiche: grafica bi e tri-dimensionale, possibilità di restringere, spostare e colorare a piacere la scacchiera, libro di mosse registrato su disco, possibilità di "apprendimento" in fase di gioco (da parte del computer), mosse forzate, gioco singolo e via dicendo, il tutto condito dagli immancabili cronometri di gioco e da alcune







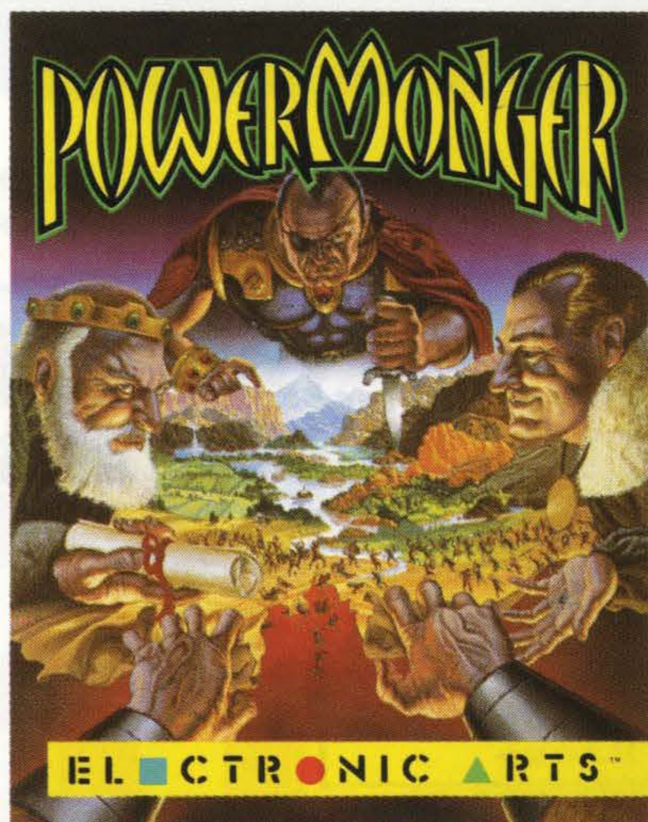
digitalizzazioni sonore con il classico accento francese! Chess Player finisce dunque ancor prima di incominciare. Si gioca sui sedici bit più venduti, quindi la velocità di risposta del computer è sempre quella, basata sul solito 68000; il mouse si incarica dell'esclusiva gestione di ogni partita, nonchè dei molti menu a scomparsa che raggruppano tutte le varie opzioni. Unica vera nota originale è la presenza di alcuni set di pezzi orientali, medievali e futuristici che aggiungono una colorata nota sbarazzina alla serietà di una partita. Se proprio siete dei veri collezionisti potrete decidere di acquistarlo; in caso contrario dimenticatelo pure, in favore dei vostri Chessmaster 2100 e simili.

Val. Globale: 7

ERAVATE RIUSCITI A SCONFIGGERE GLI DÈI? ECCO DEGLI AVVERSARI CHE VI FARANNO SCENDERE IN TERRA!



Con Populous, avete sfidato gli dèi. Oggi i vostri avversari sono gli uomini: tre capi tribù violenti e senza scrupoli.



BULL FROG

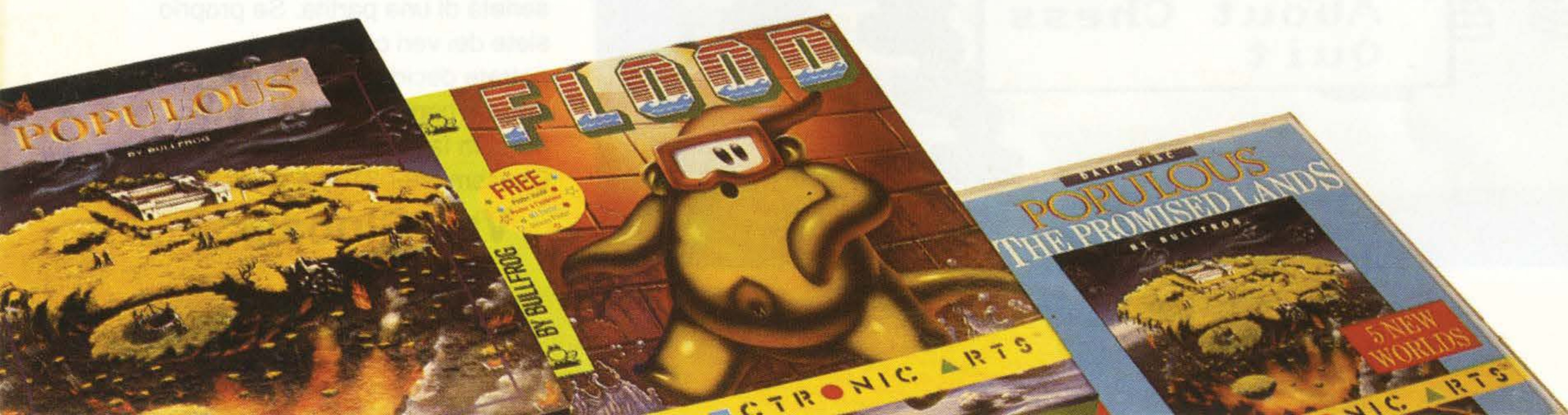
Amiga e Atari ST.
disponibile da Ott. '90.
IBM/PC dal 1991.

A voi la scelta: essere spietati come loro e rispondere alla forza con la forza o seguire la via dell'astuzia, cercando di affascinare e conquistare gli indigeni.

Così facendo non solo accrescerete il numero dei vostri seguaci, ma riuscirete a mantenere scorte di viveri, indispensabili per assicurarvi la fedeltà del vostro esercito.

Con la grafica eccezionale che ormai contraddistingue Bullfrog, Powermonger è un mondo vivente di montagne, foreste e fiumi, sole, nevi e piogge, dove l'immaginazione e le abilità strategiche riescono ad avere la meglio sulla forza bruta.

Powermonger vi metterà alla prova fino all'estremo, ma se vi rimangono energie per altre avventure, vi aspettano altri titoli Bullfrog.



E L



"Migliore di Populous", Peter Molyneux della Bullfrog, che ha ideato Populous.

CTRONIC ARTS (TM)

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

THE KILLING GAME SHOW

PSYGNOSYS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: ST/E
PREZZO: LIT. 59.000

Un'ennesimo shoot'em up targato Psygnosys arriva a frastornare i nostri poveri monitor, preceduto, come vuole la miglior tradizione della casa di Liverpool, da una stupenda presentazione. Peccato che, proprio come succede quasi sempre in casa Psygnosys, si tratti di un game troppo difficile, rispetto alla scarsità di vite messe a disposizione. L'idea su cui si basa è quella di scalare una specie di fossa abissale, popolata da nemici di ogni tipo, prossima ad essere completamente inondata da una marea crescente.

Il nostro veicolo da battaglia, metà ranocchia, metà robot, si muove a balzelloni, con incredibile agilità, su piattaforme, scale e muri verticali, sputando fuoco e raccogliendo bonus. L'avete capito, si tratta di uno spara e fuggi particolarmente forsennato ed infuocato. L'unica vera originalità (forse i designer Psygnosys questa volta l'hanno capita!) consiste nel poter ricominciare a giocare dal punto in cui si perde una vita, senza dover ricominciare tutto da capo (con maledizioni, incavolature e olio di joystick sul tavolo compresi!).

Tolto questo, The Killing Game Show è un buon programma, dotato di ottima grafica, eccellenti animazioni, colonna sonora Heavy Metal di altissimo pregio (non sono un m etallaro, giuro!) e buona giocabilità. Peccato che non lo si possa vedere tutto, fino in fondo, senza un trainer o qualche trucco di VG&CW!

Un semplice palliativo, in sostanza, per ridurre la tensione dell'attesa per Aquaventura! Otto livelli doppi (per un totale di sedici), ci attendono per far fondere anche il più possente joystick: ne varrà proprio la pena?!

Val. Globale: 6,3





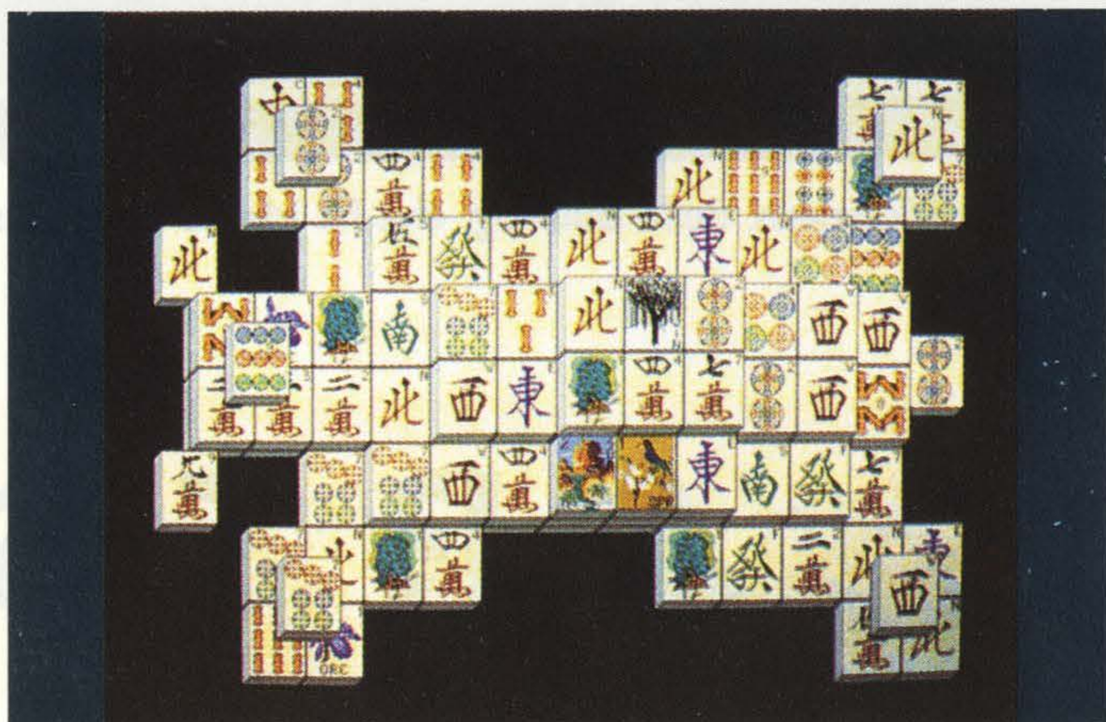
SHANGHAI II: DRAGON'S EYE

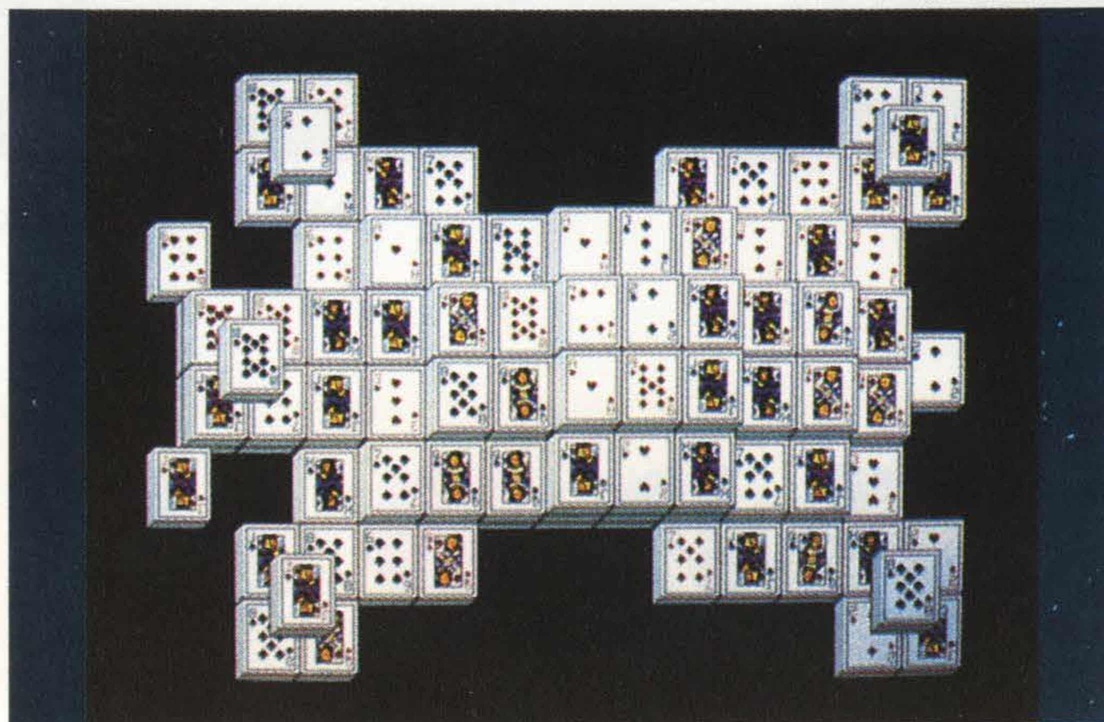
ACTIVISION
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

Il rompicapo dei rompicapi, che inaugurò non solo questa serie di videogame, ma la stessa ammiraglia a sedici Bit Commodore, arriva inaspettatamente alla seconda versione, ancor più divertente ed intrigante. Shanghai II fa la sua comparsa nel migliore dei modi, sfruttando cioè una stupenda grafica in VGA su IBM PC. Scopo del gioco è sempre quello di rimuovere, a due a due, le tesserine di un mosaico a piramide, disposte casualmente sullo schermo in ogni partita. Nove sono i set differenti di tessere, descritti magistralmente, con nuovi soggetti e temi, dagli artisti Activision; la novità consiste nell'aver affiancato al gioco base, riveduto e corretto soprattutto dal punto di vista grafico, la sfida contro il Dragone (ovverosia il computer) che introduce una sistema di sfida basato su movimenti di blocco e sblocco delle tessere ai danni dell'avversario.

Inoltre, parlando sempre del gioco base, troviamo 12 differenti sistemi di posizionamento delle tessere che raffigurano le sagome di alcuni animali, pronti a prendere vita in carne pixel sullo schermo, ogniqualvolta verranno rimosse tutte le pedine. L'Activision ci offre infine un editor grafico che ci permette di ridisegnare a piacere i pezzi del gioco, sfruttando al massimo le possibilità della scheda grafica montata sul nostro PC. Shanghai II è un gioco che, come il precedente, non ha bisogno di particolari presentazioni; è bello, intrigante, sempreverde e tanto, tanto divertente. Irrinunciabile!

Val. Globale: 8





NIGHT SHIFT

LUCASFILM
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Vi ricordate, se la memoria non vi tradisce, quella fabbrica di giocattoli ambientata in casa Activision ai tempi del mitico C64?!

Bhè, la Lucasfilm, a sorpresa, ha pensato bene di rispolverare questo insolito, strambo ed originalissimo soggetto, per produrre il suo primo, vero arcade. La ditta di giocattoli in questione sta cercando impiegati per il turno di notte, in grado di far funzionare una strana macchina che fornisce energia, da mezzanotte alle 8 del mattino. Se ve la sentite aprite il portoncino d'ingresso con la scritta "Employees Only" e tuffatevi in uno scenario di dimensioni allucinanti, coloratissimo e complicatissimo. Tubi, rotelle, piattaforme girevoli, argani ed ingranaggi vari stanno lì immobili ad aspettarvi, in attesa della scintilla di vita che li animerà quasi per magia. La megamacchina che serve a produrre giocattoli è scherzosamente soprannominata "La Bestia", quindi sapete a cosa andare incontro. Ogni singolo ingranaggio dell'installazione cela una minipuzzle da risolvere al fine di far lavorare in perfetta sincronia i mille componenti. A farci compagnia, durante il nostro turno di notte, contribuiranno i mitici personaggi di Zak McKraken, Darth Vader (alias Darth Fener "mascheranera" di Star Wars), Indiana Jones, Luke Skywalker e persino R2D2, il mitico "testadilatta" di Guerre Stellari. Tutti potranno contribuire al nostro lavoro o creare ulteriori problemi. Siamo allora catapultati in una megapuzzle in movimento ove tutto può succedere e, a dire il vero, DEVE succedere: altrimenti verremo licenziati in tronco!! Lo scrolling omnidirezionale che realizza l'intero programma esalta ulteriormente l'estrema spettacolarità grafica e la ricchezza di dettagli ed animazioni in un prodotto veramente unico nel suo genere. Si gioca da soli o in due (in compartecipazione), cercando di superare ogni turno di notte con un premio di produttività sancito dall'operato svolto. Su IBM PC si sfrutta in maniera superba anche una scheda VGA, nonchè









un'eventuale interfaccia sonora di tipo Ad Lib o Roland (MT-32 o LAPC-1). Night Shift è finalmente un gioco originale, intricato e complicatissimo che, tuttavia, riesce a non scadere in una pressochè totale ingiocabilità come spesso accade per shoot'em up e simili. Un prodotto davvero unico nel suo genere, da conservare gelosamente nella propria softeca. Occhio però: in CGA è proprio brutto!

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

CHICAGO 90

MICROIDS
NUOVA VERSIONE: IBM PC

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Chi l'ha detto che per avere un bel gioco in VGA (non in semplice emulazione EGA) su IBM PC bisogna spendere grosse cifre?! La Microids no di certo, visto che ci propone la versione "tuttocolore" per elaboratori MS/DOS del suo simpatico, e caotico, Chicago 90. Si tratta di una classico inseguimento poliziesco per gli intricati dedali stradali della famosa metropoli statunitense.

Si può stare dalla parte dei buoni o dei cattivi, cercando di seminare le numerose autovetture inseguitrici. Ma non è come un semplice Chase H.Q. o un Overlander: qui si studia ogni singolo aspetto dell'azione grazie ad una centralina di monitoraggio delle strade, degli incroci e delle vie della città. Non a caso si gioca con il mouse che ci permette di gestire una lunga serie di icone/comando da memorizzare attentamente grazie al corposo manuale di istruzioni. Un game simpatico, insolito e divertente, che riesce a dire qualcosa di nuovo sugli pseudo-simulatori.

Val. Globale: 7,7



ALTERED DESTINY

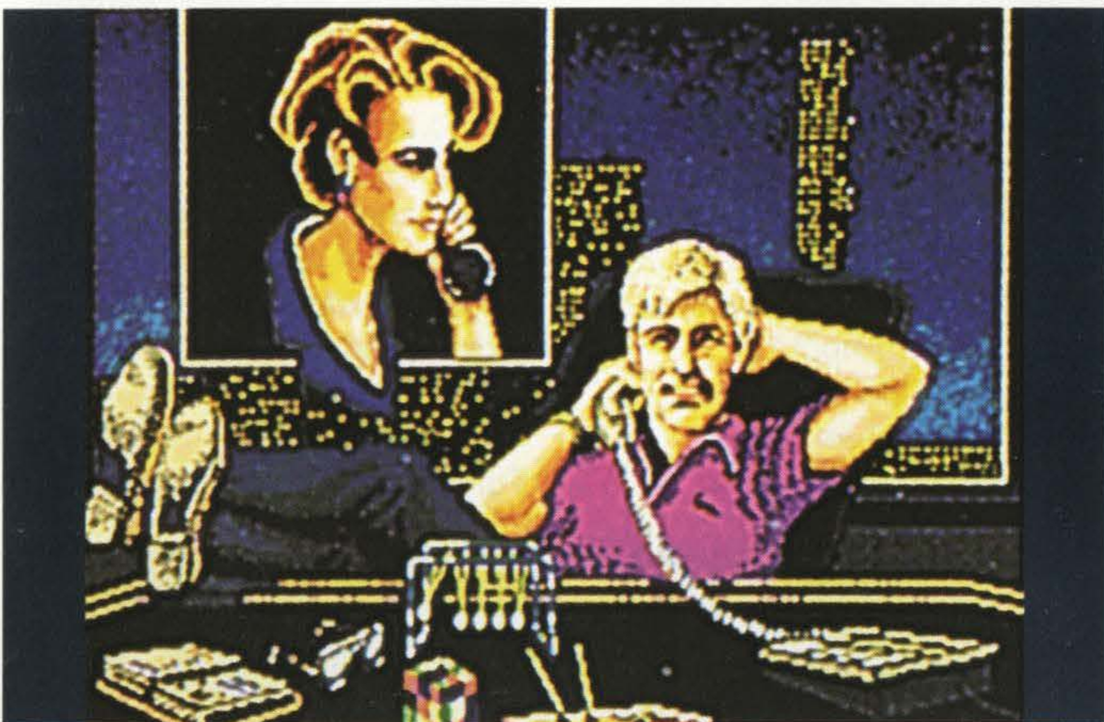
ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

La straordinaria vicenda adventure propostaci in questa insolita produzione Accolade prende direttamente spunto da un'abile miscela tra uno Space Quest ed un Leisure Suit Larry. Il protagonista della storia, un impiegatuccio di poco conto, viene risucchiato nel tubo catodico del suo TVcolor e trasportato in una dimensione fantastica ove diverrà eroe e paladino della giustizia. Il tutto viene sviluppato attraverso il classico sistema di interazione "Sierra" con controllo via mouse/tastierino numerico/tasti cursore del protagonista e input testo da keyboard. Inutile dire che su Amiga l'aspetto grafico di Altered Destiny raggiunge vette insperate, sfidando letteralmente l'eccezionalità VGA su IBM PC. Simpatico anche l'accompagnamento sonoro e i numerosi effetti speciali decisamente superiori a quelli Sierra. Che aspettate ancora?! Correte ad acquistarlo!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



THE IMMORTAL

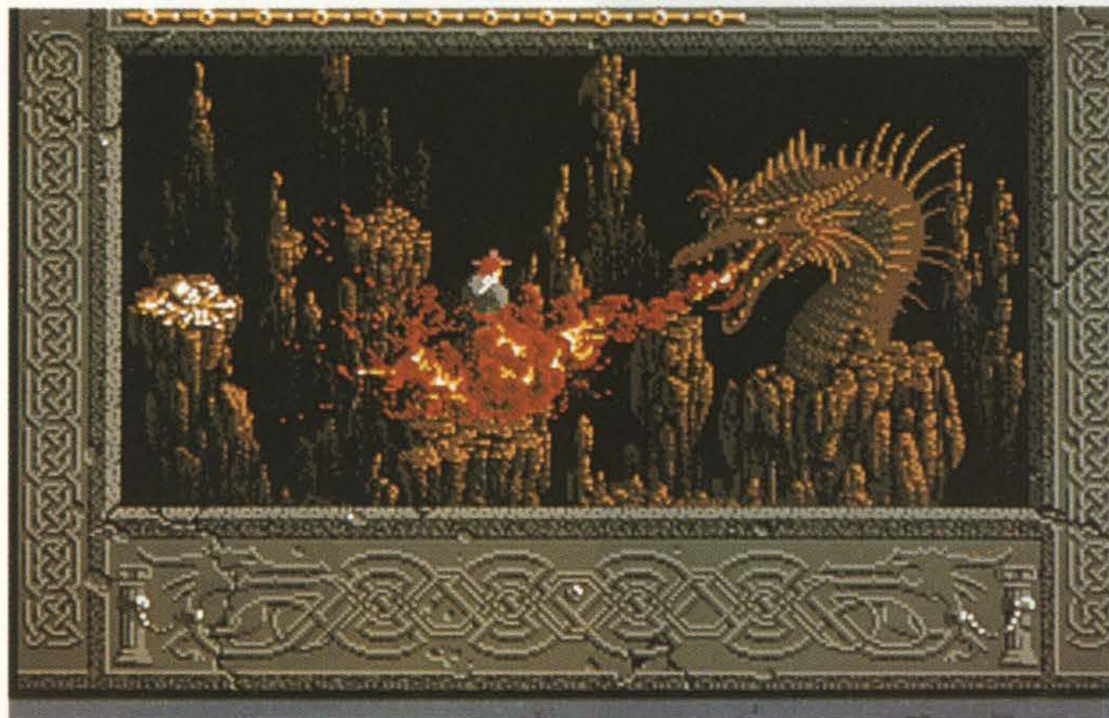
ELECTRONIC ARTS
NUOVA VERSIONE: ATARI ST/E

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Esattamente identico alla versione Amiga, con tutta l'estrema giocabilità che lo contraddistingue, arriva The Immortal per Atari ST/E. Si tratta, a spanne, di una specie di Dungeon Master in versione tridimensionale prospettica, realizzato nella migliore tradizione dell'arcade-adventure. Creato e "diretto" da Will "Zany Golf - Marble Madness" Harvey, L'Immortale è un potente stregone alla ricerca del suo maestro perduto (ta-ta-tattaaa - no, Indy questa volta non c'entra!!). Per fare ciò egli dovrà visitare un infernale e tenebroso maniero di 8 piani, composti da 50 stanze ciascuno. Inutile sottolineare che il tutto brulica e pullula di ostacoli, nemici, mostri e trabocchetti nella migliore tradizione di questo tipo di game. La visione prospettica è eccellente e sviluppata attraverso scrolling omogenei e fluidissimi. Simpatico il sonoro che, comunque, rende pochissimo sul povero chip Yamaha dell'ST.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



STRATEGO

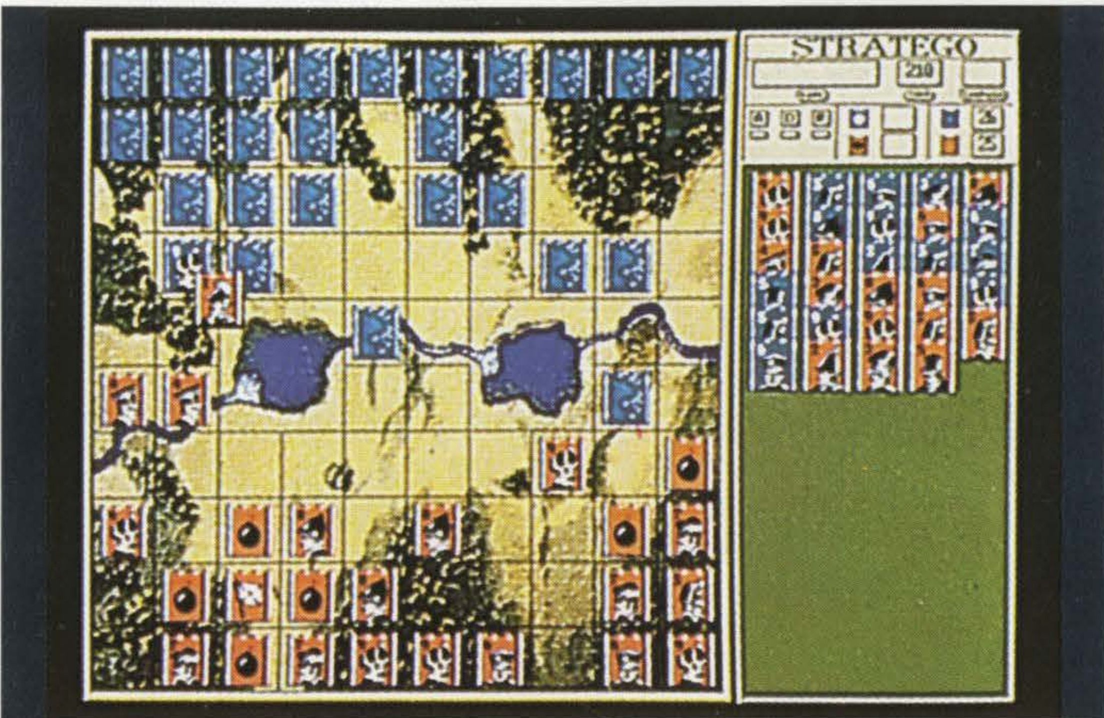
ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Anche per Amiga arriva lo stupendo simulatore tratto da uno dei più famosi board-game di tutti i tempi. Stratego in pixel presenta tutta l'indiscussa giocabilità del game originale, affiancata ad un tipo di gestione computerizzata molto simile a quella dei vari simulatori di scacchi. Il programma può imparare dalle nostre mosse, forzare uno spostamento o una tattica, suggerirci quelle giuste, sfidare sè stesso o, più semplicemente, lasciarci vivere una caldissima sfida contro un avversario umano. Si può giocare una sola partita o un'intera campagna di cinque scontri. Il tutto viene ricreato su Amiga con un'impostazione grafica ancora più entusiasmante di quella della versione originaria per IBM PC (vi sono, ad esempio, tre campi di battaglia differenti). Si gioca esclusivamente con il mouse e si possono sfruttare alcuni schemi e schieramenti preconfezionati, sempre alla caccia della bandiera nemica!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



OPINIONE Comunicazione Integrata

NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 1628 PLUS - GX 4000

I PIÙ NUOVI DEL MONDO!

ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...







A partire da
249.000
iva inclusa

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.
Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a dischetti da 3".

Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!
Tempo di regali, tempo di Amstrad!
Li trovi qui
presso tutti i rivenditori Amstrad.
Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

Cognome ______
Nome ______ Età ______
Via ______
______
N. ______
Cap ______
Città ______
______

AMSTRAD

F-14 TOMCAT

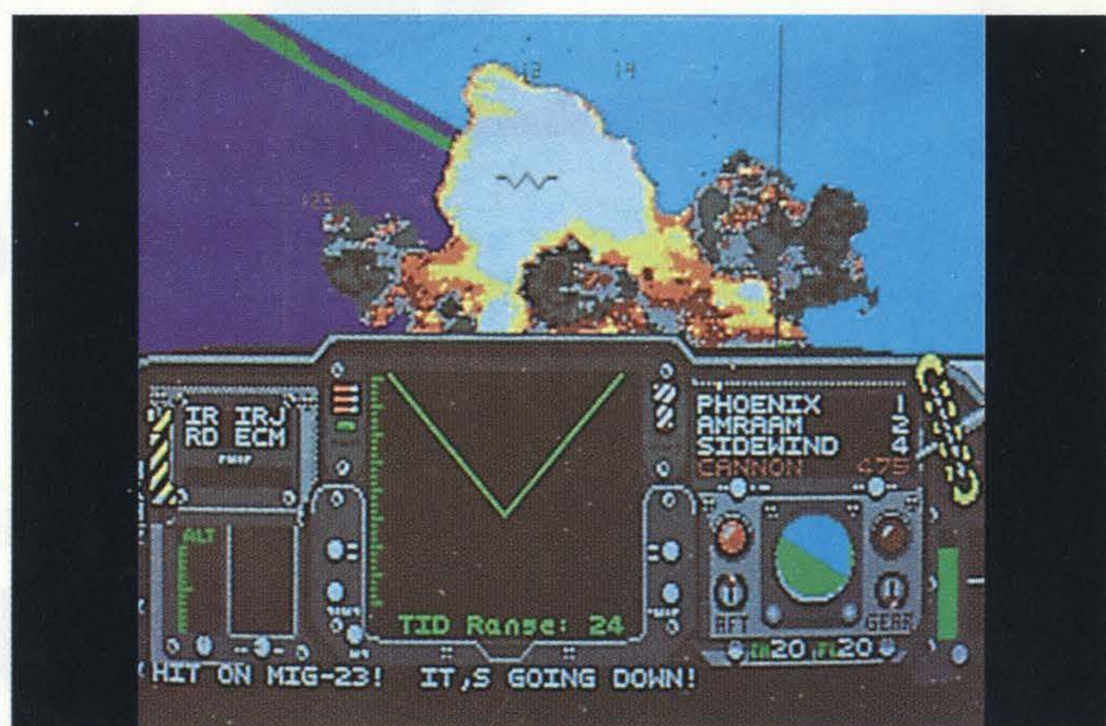
ACTIVISION
IBM PC

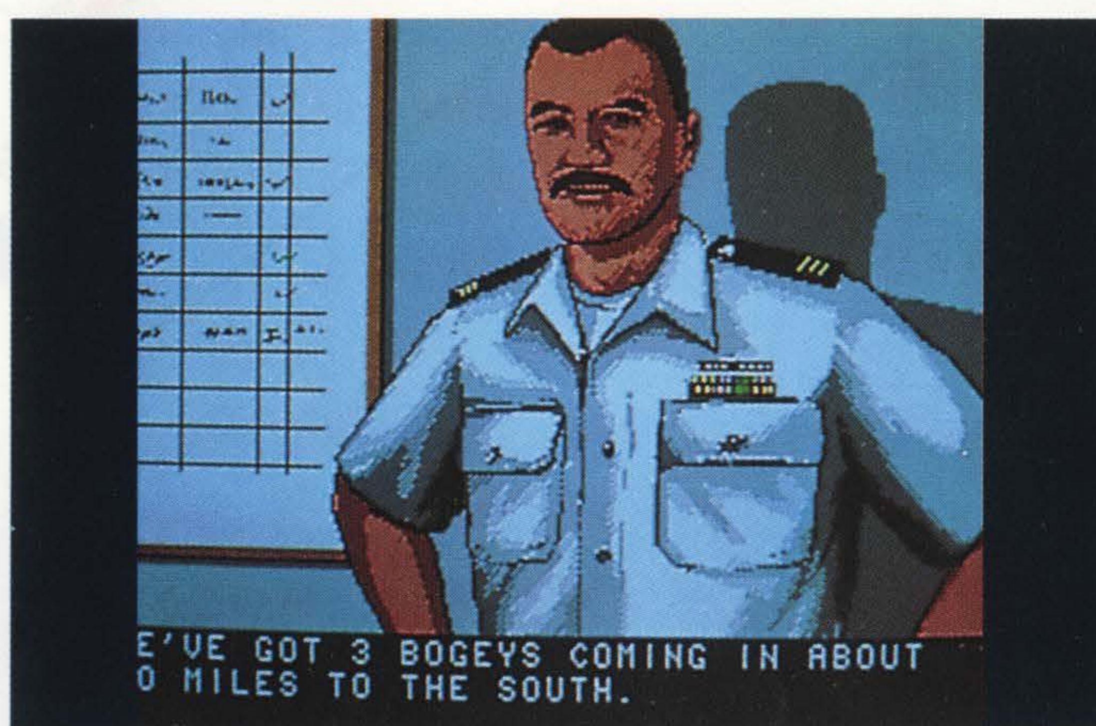
Questo nuovo simulatore di volo targato Activision gira già da qualche tempo sul CBM64, anche se nessuno lo ha mai regolarmente importato nel nostro paese. Onde evitare di stregare ed illudere inutilmente molti utenti, abbiamo preferito chiudere il fatidico occhio e lasciarcelo sfuggire in attesa di tempi migliori.

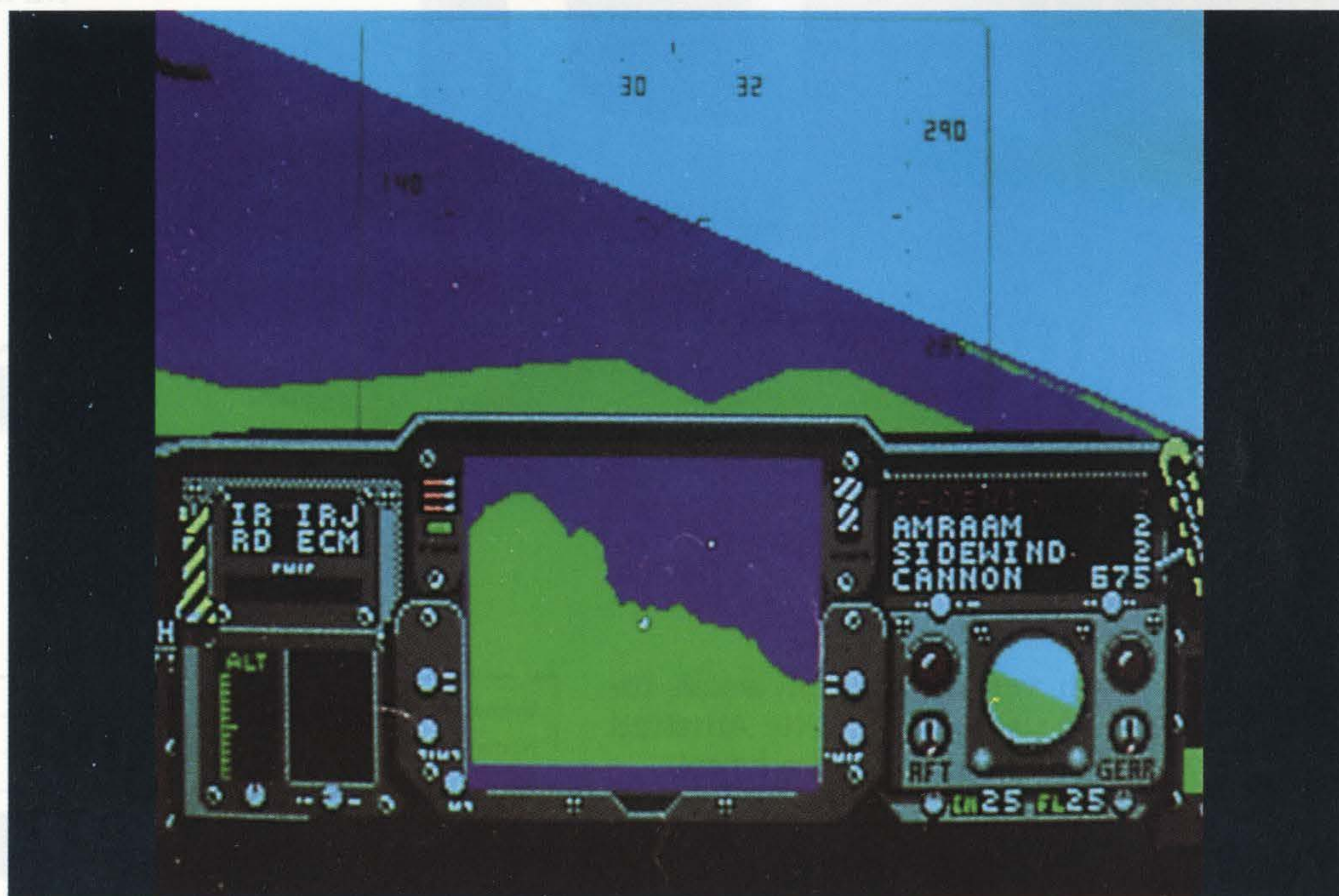
La brutta notizia è che ora F-14 non viene importato per CBM64; quella bella è che è regolarmente disponibile per IBM PC e compatibili. Si tratta di un classico action-simulator che prende direttamente spunto dal passato, ma sempre attuale, Fighter Bomber. Si pilota perciò solo un F-14 Tomcat, impegnati nell'uscire vittoriosi dalla mitica TopGun americana dove ben quindici "Tom Cruise" cercheranno di soffiarci il titolo di asso degli assi. Dovremo perciò volare contro ognuno di questi avversari, impegnandoli in duelli simulati e sperimentando ogni tipo di manovra evasiva. Si combatte anche contro 6 istruttori, abilissimi, manco a dirlo, dotati di un particolare sistema di intercettazione radar. Questi ultimi vengono gestiti dal computer in una speciale modalità di apprendimento che permette loro di memorizzare il nostro schema di volo tattico e, purtroppo, anticiparlo, prevedendolo. Ci sono anche quattro vere missioni di guerra contro svariati tipi di velivoli avversari (i MiG non mancano mai!), sviluppate su differenti scenari. Per accedere a queste ultime sarà comunque imperativo uscire dalla TopGun di Miramar con il massimo del punteggio. Il nostro velivolo viene armato relativamente al



tipo di missione, con missili Sidewinder, Sparrow and Phoenix, nonchè con una vasta gamma di ordigni esplosivi e l'immancabile HUD con radar a lungo, medio e corto raggio. La simulazione vera e propria, tralasciando per un istante le stupende ambientazioni grafiche anche in VGA, si rivela particolarmente succinta e stringata, al fine di devolvere all'estrema giocabilità tutta la carica di interesse del programma. Volare e facile, compiere numeri acrobatici e spostamenti tattici no! Un simulatore di volo quindi ancor più semplice del primo F-15 Strike Eagle, terribilmente vicino al Fighter Bomber, ma tanto, tanto divertente, veloce e







furibondo. L'aspetto grafico è ottimo anche se però si può prendere in considerazione l'acquisto solo a partire da una scheda VGA. Soddisfacente anche il sonoro che impiega con successo Ad Lib e Roland. Un vero gioiellino di giocabilità, lontano da penose elucubrazioni su manuale. Dedicato a tutti i neofiti del settore!

Val. Globale: 8

THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

LUCASFILM
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

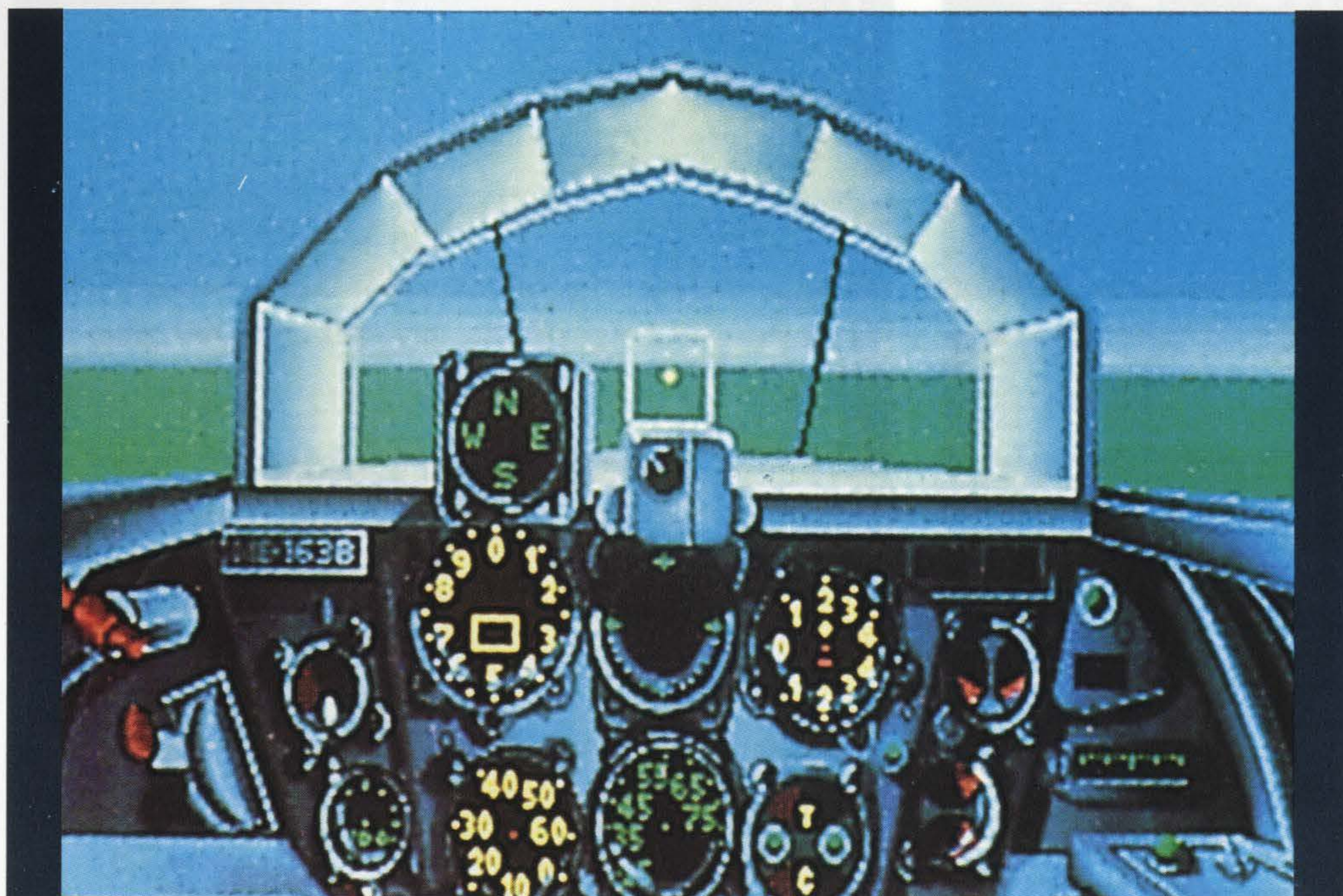
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Per completare in bellezza il ciclo delle battaglie aeree Lucasfilm, iniziate più di un anno fa con l'originale 1943, si è pensato bene di sviluppare ulteriormente l'ancora attualissima Battaglia D'Inghilterra con una specie di Add-On intitolato "Le Armi Segrete Della Luftwaffe". Sotto questo titolo alquanto preoccupante la Lucasfilm propone la fase forse più interessante, anche se praticamente mai combattuta, della conflitto aereo tra la Germania nazista e la bionda Albione di Winston Churchill. Dal 1943 al 1945 infatti entrambe le potenze cercarono di imporsi sulla scena bellica con l'introduzione di nuovi velivoli, totalmente innovativi e rivoluzionari rispetto ai già collaudati Spitfire e M-109 Messerschmidt. Si parla allora di prototipi a reazione ed aviogetti da combattimento che, sia gli americani che i tedeschi, cercarono di mettere a punto senza peraltro poterli efficacemente impiegare in battaglia. Il nuovo gioco Lucasfilm ci propone allora una divertente rivisitazione del passato, piena zeppa di incognite basate sulla reale disponibilità di tali attrezzature belliche in grado di capovolgere il reale corso della storia. In particolare, sposando l'arma aerea nazista, potremo pilotare e sperimentare, ad esempio, il rivoluzionario Messerschmidt 262, un aerogetto a doppia turbina capace di una velocità massima di ben 150 miglia orarie, armato con cannoniere e missili e considerato perciò invincibile. A questo vero gioiello si affianca poi la versione 163, ad un unico razzo-motore, incredibilmente simile, esteticamente, all'attuale Space Shuttle. I P 51 Mustangs e P 47 Thunderbolt dell'Ottava armata statunitense ci faranno allora un grosso baffo, irrimediabilmente destinati a fondere gli obsoleti motori a pistoni, nel tentativo di metterci il sale sulla coda. In ogni caso sarà possibile volare anche su questi ultimi due, cercando di sfruttarne al massimo le già esaltate prestazioni. Secret Weapons Of The Luftwaffe si presenta perciò come il naturale seguito di Battle Of Britain, sviluppato sulla scorta delle alleanze britanniche oltreoceano.

La giocabilità è sempre quella: fluida, dinamica, coinvolgente e decisamente spacca-joystick L'aspetto grafico dal canto suo si rivela un tantinello migliorato rispetto al precedente simulatore Lucasfilm, soprattutto grazie all'inserimento di nuovi dettagli e particolari a livello dei cruscotti, dei comandi di volo, dei velivoli e degli scenari di battaglia. Non manca poi la modalità di gioco Expert che permette ai piloti in erba di confrontarsi con condizioni metereologiche particolarmente avverse ed i pericolosi effetti delle accelerazioni G negative. Particolarmente curata è la sezioni dedicata ad effetti speciali audiovisivi che impiegano al meglio schede VGA e Roland (come dire, il top dei top!). Degne di particolare menzione le animazioni di proiettili che bucano le carlinghe, dei vetri frantumati, delle perdite di olio e carburante e delle esplosioni e vampate di fuoco relative ai velivoli colpiti. Secret Weapons Of The Luftwaffe comprende poi un ottimo manuale di ben 200 pagine che, nella migliore tradizione dei simulatori Lucasfilm, ci introduce fedelmente al complesso panorama bellico della vicenda. Un favoloso "terzo capitolo" di una saga che per molto tempo ancora farà parlare di sè. Imperdibile!







Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

CAPTIVE

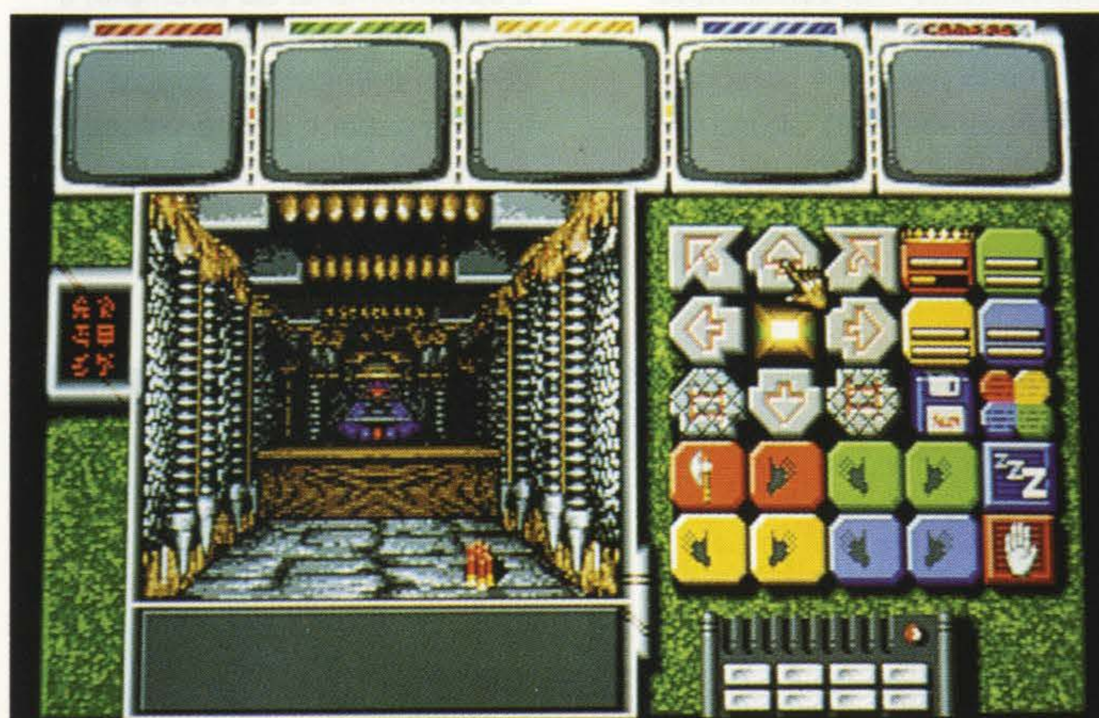
MINDSCAPE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Clonando fondamentalmente il mitico Dungeon Master FTL, la Mindscape se ne esce con una nuova adventure tridimensionale, di palese ambientazione fantascientifica. Si tratta dunque di metter da parte pergamene e pozioni magiche, per prender in mano un possente armamentario bellico a la Alien e cercare di scappare di prigione. Sì perchè il "captive" della situazione siamo proprio noi; confinati in una particolarissima astronave adibita a luogo di massima detenzione (ovviamente per colpe erroneamente imputateci!), dovremo cercare di scappare utilizzando quattro droidi meccanici che fungono da nostro alter ego al di là delle sbarre. Il vascello trae energia da alcuni generatori dislocati su una manciata di pianeti della galassia. Teletrasportando ed animando di conseguenza i quattro robot dovremo interrompere il flusso che alimenta tutti i sistemi di sussistenza del carcere.

Ai droidi va, inizialmente, impiantato uno speciale chip programmabile che servirà poi loro per esser programmati a seconda delle varie esigenze. Essi infatti potranno manipolare oggetti, compiere svariate azioni e persino confrontarsi con i numerosi ostacoli e nemici che cercheranno di fermarli. Si sviluppa allora lo stesso gruppo di quattro personaggi che, durante il gioco, svilupperà semprepiù la propria abilità ,intelligenza ed aggressività; se un droide subisce danni di qualsiasi tipo sarà semplicissimo ripararlo, sfruttando un qualsiasi "workshop" distribuito con generosità su tutto lo scenario. Analogamente sarà possibile rifornirlo di energia utilizzando le speciali "pompe" di cui molte locazioni sono attrezzate. Nello speciale zaino ogni robot può chiaramente trasportare parecchi oggetti, utilizzabili all'uopo durante la missione. Tutto il gioco si sviluppa attraverso la classica visione prospettica tridimensionale del robot leader (se viene danneggiato interverranno alcuni disturbi "grafici" di curioso effetto) con l'adozione dell'immancabile set di icone-movimento ed alcune finestre devolute alla gestione di oggetti, armi e combattimenti. Sono solo dieci i "dungeon" da esplorare, ma ben presto ognuno di questi si rivela tanto complesso almeno quanto tre di DM messi insieme. La frustrazione iniziale, dovuta alla scarsa familiarità con i sofisticati droidi messi a disposizione, viene facilmente superata dopo qualche ora di frenetica esplorazione e combattimento. I nemici sono di svariate fogge e pericolosità; i designer Mindscape hanno sudato sette camicie per aggregare un'intera armata di mostri realizzati con grafica ed animazioni davvero superbe. Il sonoro è buono e d'effetto anche se un tantino esagerato; del resto fare a pugni tra robot causa necessariamente un clangore assordante!

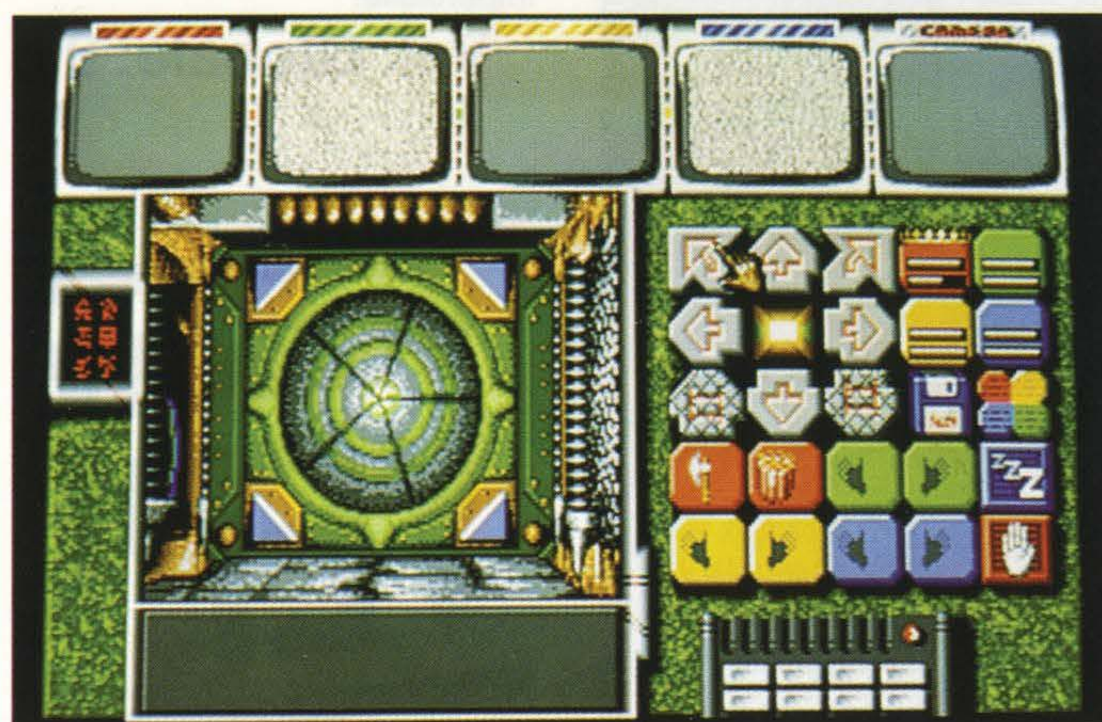
Un gioco che, dopo molti cloni, merita veramente di tener testa alla saga dei DM FTL; avvincente, lungo, divertentissimo. Attenzione: vi farà perdere molte ore di sonno!!!

Val. Globale: 9











CORPORATION

CORE DESIGN
AMIGA

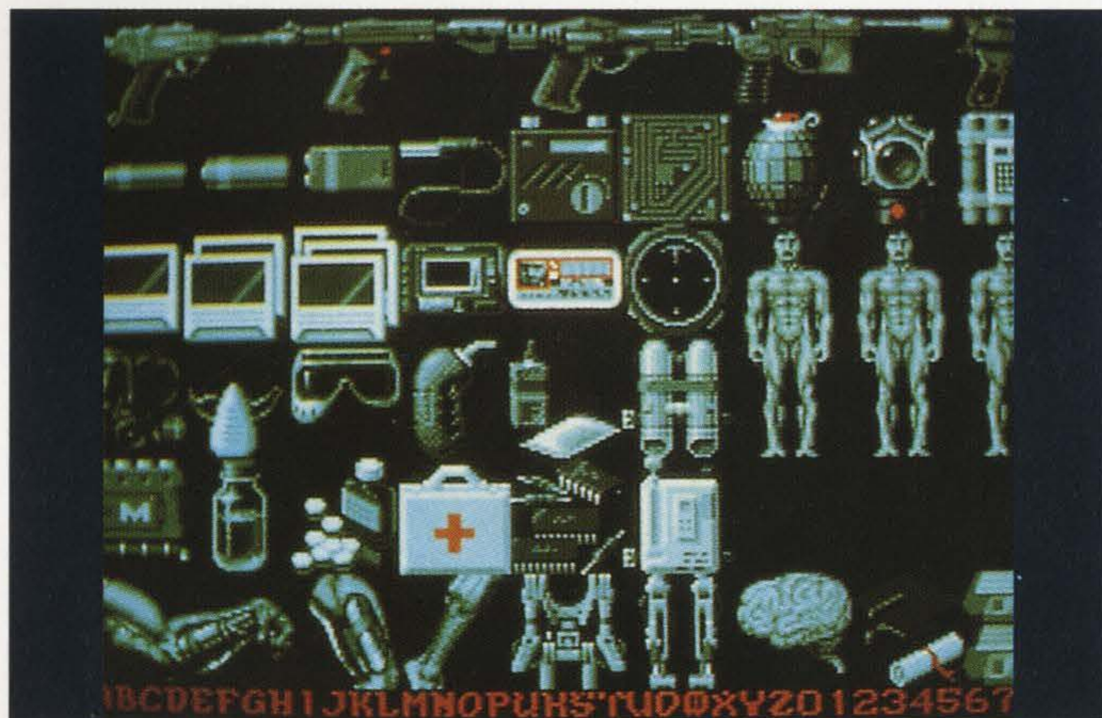
Ormai i cloni di Dungeon Master si sprecano, basti pensare ad episodi del tipo di B.S.S. Jane Seymour, Captive, Xenomorph e persino Elvira Mistress Of The Dark. La neonata Core Design (autrice anche del godibilissimo Torvak The Warrior) però sente il bisogno di pubblicare un'ennesima esplorazione di decine e decine di sotterranei, aggiungendole una connotazione tipicamente sci-fi, una presentazione a la Psygnosys ed una componente d'azione tutta particolare. Nasce dunque Corporation, una specie di RPG, emulo di Dungeon Master, tanto complesso quanto rozzo e faragginoso. E' rigorosamente tridimensionale, questo è vero, ma lo è nel modo più sbagliato. Non abbiamo infatti la solidità statica e multiforme, già sfruttata con successo da molte software house, ma bensì un universo ricco di dettagli, in continuo movimento, proprio come accadeva per quello strano Alien Wars della Jagware.

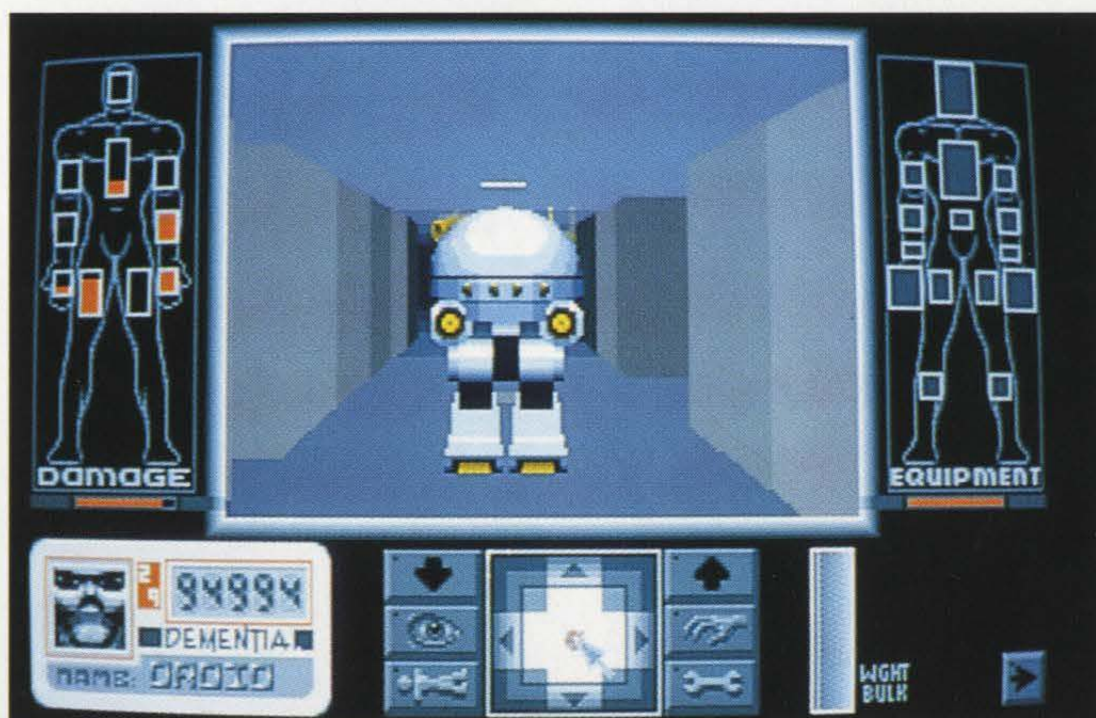
La trama del gioco è abbastanza semplice; si tratta di esplorare il vasto ed immenso edificio (ben sedici livelli) che ospita un'industria cibernetica, nelle vicinanze del quale sono stati compiuti svariati, terribili delitti. Nei panni di un agente speciale maschio, femmina o robotizzato (se volete perfino con la vostra faccia digitalizzata - basta seguire le istruzioni allegate al coupon del programma originale!), ci sarà dunque da affrontare un'orda di mostri meccanici e non, sentinelle, guardie armate, raggi laser, barriere elettroniche, telecamere, porte chiuse, elevatori, piattaforme a pressione, trabocchetti ,botole, ecc. ,ecc. Sembra tutto molto interessante ed in effetti il game si rivela tale; tuttavia l'incredibile lentezza che caratterizza il conseguimento di ogni azione, spostamento o combattimento, fa precipitare nella noia più abissale un gioco altrimenti unico nel suo genere. Un Dungeon Master a la Blade Runner, vissuto in prima persona, con una miriade di ostacoli, di oggetti da recuperare e di stanze da visitare, viene penalizzato terribilmente da un'interazione ridotta ai minimi termini e da una precaria e rozzissima gestione devoluta al povero mouse. Ne esce qualcosa di doppiamente frustrante: è brutto non solo perchè non ci si può giocare, ma soprattutto perchè sarebbe favoloso poterlo semplicemente giocare!! Forse i tempi non sono maturi per intraprendere la realizzazione di un sogno così grande da parte di una qualsiasi software house; un megabyte di memoria, due drive ed un ottimo joystick non sono abbastanza: forse su un supporto CD (alquanto improbabile - per quanto ne dica la stampa specializzata) lo potremo rivedere, fra qualche anno, con immenso piacere.

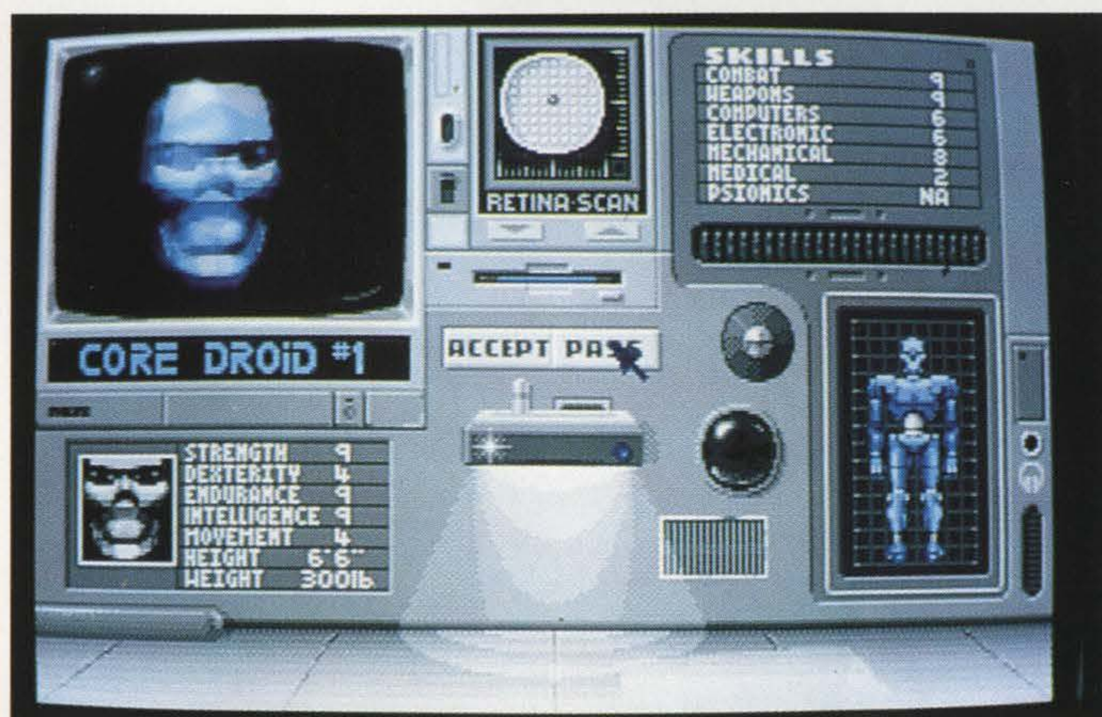
Fino ad allora, addio Corporation! Ah, dimenticavo: non date retta a tutti quelli che hanno etichettato con un bel trofeo questo gioco solo perchè si sono fatti stregare dalla stupenda grafica tri-di (ferma e non in movimento): ve ne pentireste!

Val. Globale: 4











OPERATION STEALTH

ALL'AEROPORTO

Andate alla macchinetta dei giornali ed EXAMINE la buca delle monete (coin-slot). TAKE i soldi e USE i soldi nella fessura (slot). EXAMINE il giornale e prendete nota della nazione in esso menzionata. Entrate nella toilet e andate nel bagno vuoto. OPERATE la valigetta (case), TAKE la penna, EXAMINE il passaporto e TAKE le notes. OPERATE la calcolatrice e OPERATE il tasto fintantochè non appare la nazione desiderata. USE il blank passport sull'apertura, OPERATE il tasto e OPERATE la valigetta (case) per richiuderla. Lasciate il bagno ed uscite dalla toilet. USE il passaporto straniero (non quello americano), SPEAK alla hostess ed EXAMINE il telegramma. Andate a sinistra ed USE il biglietto aereo sulla guardia. Andate a sinistra nella stanza dei bagagli ed EXAMINE i bagagli fino a scoprire la valigia di Mr. Martinez. TAKE e OPERATE la valigia e TAKE il rasoio e la penna. Andate a destra nella toilet, OPERATE il rasoio ed USE il cavo sulla presa di corrente a muro. Ascoltate il messaggio ed uscite dalla toilet. USE il passaporto straniero sull'ufficiale, andate a sinistra ed aspettate il taxi sul marciapiede.

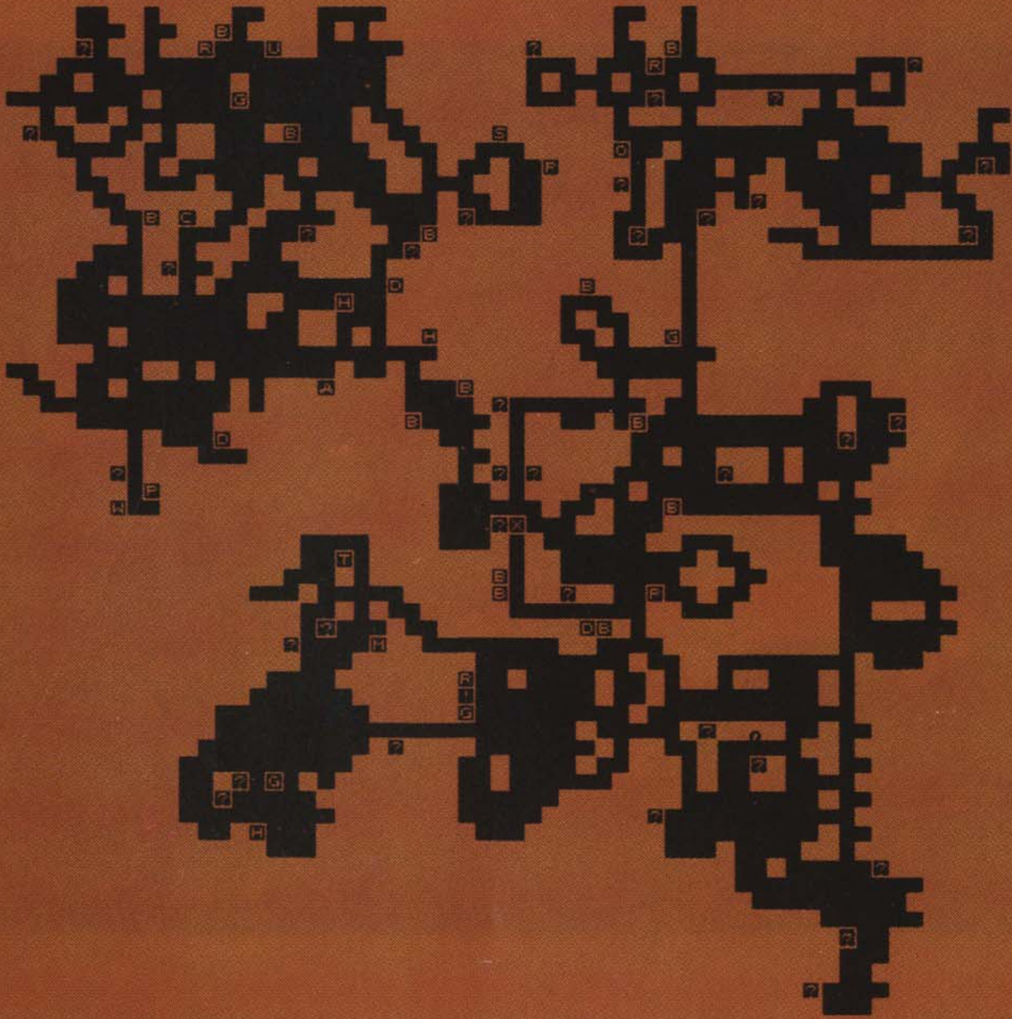
IN CITTA'

OPERATE il passaporto americano e prendete le note, OPERATE il passaporto per richiuderlo. Uscite verso sinistra verso la banca ed USE le note per due volte sull'impiegato. Ora andate dal fiorista ed USE le monete sul fiorista per acquistare il garofano rosso. TAKE il garofano ed USE (usatelo) su John; andate al parco e camminate tra le panchine fino a quando apparirà il vostro contatto. Non appena vi sarete impossessati della card e della chiave uscite verso destra e tornate alla banca. USE la card sull'impiegato della banca, scendete le scale ed USE la chiave sulla cassaforte in basso a destra. TAKE la cassettina e la busta; a questo punto dovreste esser catturati e portati nella caverna.

NELLA CAVERNA

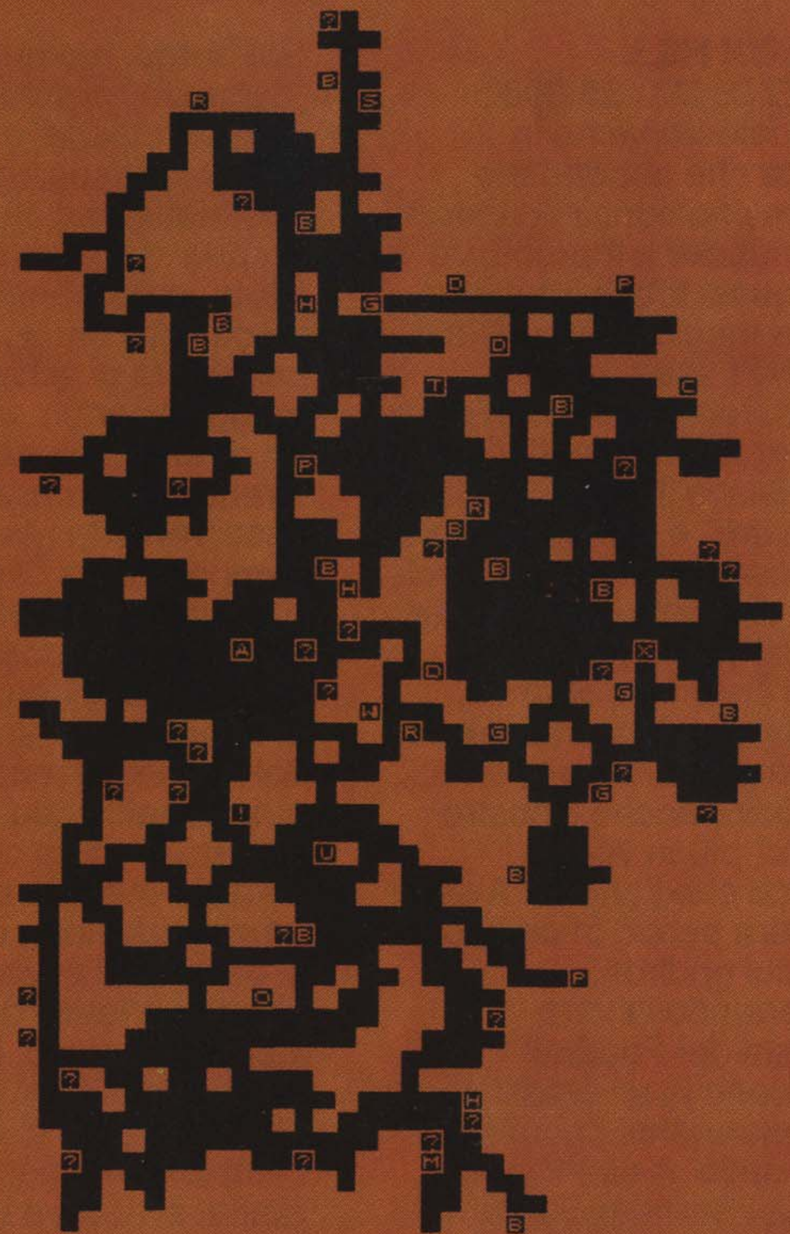
Per scappare OPERATE le pietre per terra ed USE le corde sull'oggetto di metallo. OPERATE il terreno per trovare il piccone (pick-axe); OPERATE il piccone quattro volte sul punto da cui arriva l'aria fresca (verso sinistra). Questo passaggio vi condurrà alla sezione di nuoto. Fintantochè rimarrete abbastanza vicini alle rocce (senza rimanere bloccati) dovreste portarvi sempre più verso destra. Dovreste ricomparire dal fiorista. Andate in spiaggia di fronte all'hotel ed USE le monete sull'uomo per acquistare un braccialetto. Andate in albergo e salite le scale fino al terzo piano (non usate l'ascensore!). Entrate nella stanza in fondo al corridoio di destra, dove verrete ricatturati e portati su un motoscafo. Una volta giunti sull'imbarcazione OPERATE il braccialetto e aspettate di esser lanciati in mare. Non appena toccherete il fondo OPERATE il braccialetto ed aspettate che la ragazza vi raggiunga. Una volta giunta nelle vostre vicinanze OPERATE su di lei (davvero!) e nuotate fino alla superficie dove verrete ripescati. Dopo una breve sequenza animata dovreste arrivare al labirinto. Munitevi di molta pazienza e salvate spesso la vostra posizione su disco. Dopo aver lasciato il labirinto, OPERATE le porte ed entrate nell'ufficio. OPERATE il braccio della statua per scoprire una cassaforte. USE la cassettina sulla cassaforte ed OPERATE la cassettina per accenderla. La piccola lucetta rossa indica l'ordine dei numeri per la combinazione (del code box). Ad esempio, se la cassettina mostra un sette e la luce rossa si trova all'estrema destra, ciò significa che la cifra 7 occupa la posizione del quarto numero. OPERATE il tasto per inserire i numeri, OPERATE la cassetta (box) e TAKE la cassetta. La cassaforte si aprirà e rivelerà alcuni documenti. TAKE i documenti e verrete catturati per la terza volta. Seguono, a questo punto, un paio di sequenze arcade che richiedono parecchia abilità e pratica per essere risolte e superate. Fatte questo dovreste ritrovarvi a bordo di un sottomarino "alleato" dove vi verranno assegnati nuovi gadget. Altra fase di nuoto dove ci saranno da evitare gli squali; nuotate sul fondo ed EXAMINE un pezzo di alga per trovare qualcosa nascosto sotto. EXAMINE le alghe nuovamente per recuperare una specie di elastico, quindi nuotate il più possibile verso destra. OPERATE l'albero ed OPERATE il tasto e nuotate attraverso il buco situato alla base. OPERATE il boccaporto (porthole) e... fatevi imprigionare per la quarta volta! Verrete messo in una gabbia sospesa sopra una vasca piena di pirhanas. USE la penna sulla serratura ed USE l'orologio su entrambi i lati del muro. Schizzate velocemente verso destra ed OPERATE la grata. Scoprirete il condotto dell'aria condizionata con quattro labirinti simili a quello precedente. Portate sempre tanta pazienza e salvate ad ogni progresso fatto! Una volta usciti dal condotto vi troverete in un bagno. OPERATE la guardia, TAKE gli stivali di questa ed i suoi lacci, quindi USE i lacci sulla guardia. TAKE il fazzoletto ed USE il fazzoletto sulla guardia. TAKE i vestiti e TAKE il bicchiere dal lavandino. Lasciate la stanza e andate a sinistra verso l'uscita sul basso. Entrate nella stanza nel mezzo ed OPERATE ed EXAMINE i cassetti fino a trovare alcuni timbri e dei lacci che dovrete prendere (TAKE). USE i lacci su John, lasciate la stanza, andate a destra ed entrate nella stanza. EXAMINE i vestiti e TAKE le istruzioni. USE il bicchiere sulla fontana, OPERATE il mucchio di rifiuti, TAKE la barca e lasciate la stanza. Uscite dallo schermo in alto dove vi verrà chiesto un bicchiere d'acqua che, naturalmente, possedete già. Tornate indietro e camminate attraverso la stanza verso sinistra, fino alla prima dove si trova l'Officer in attesa. USE il bicchiere pieno sull'Officer e posizionatevi all'angolo del tavolo. TAKE il timbro, puntando verso sinistra mentre lo fate (ciò è di importanza vitale). Tornate alla stanza con il letto e la fontana e TAKE il tampone dell'inchiostro (ink-pad) dal progetto (print-out). USE il francobollo sul tampone ed USE il tampone sulle istruzioni. Uscite dalla stanza e andate in quella con-la security door. OPERATE il pacchetto di sigarette ed OPERATE la prima sigaretta più in alto sul bordo. USE la carta sul bicchiere per rivelare le impronte digitali. USE la impronte digitali sul pannello, attraversate la porta e scendete nel passaggio. USE l'authorized mission sulla cassetta delle lettere ed entrate nel passaggio. USE il cavo elettrico sulla presa di corrente ed OPERATE il rasoio. USE il rasoio sul cestino, EXAMINE il cestino, quindi usateci (USE) sopra il rasoio nuovamente. Attraversate la porta ed incontrate il dottore pazzo. Quando l'isola emerge, aspettate che la voce esca dal rasoio ed USE la sigaretta in basso sul computer. Non appena il computer salta in aria, OPERATE Otto. Una volta sistemato quest'ultimo, USE il CD sul CD player ed uscite velocemente dalla porta. Dovreste trovarvi appesi ad un elicottero, quindi molto rapidamente USE l'elastico sulla bomba. Una volta in fase di caduta OPERATE il canotto per poi caderci dentro. Il Dr. Why cercherà di bombardarvi, ma l'elastico tratterrà l'ordigno e lo farà rimbalzare contro l'elicottero, annientando il vostro nemico. Finale della storia a la 007 con tanto di baci ed abbracci dalla bellona di turno!

MARS SAGA



CITY OF PRIMUS

? Computer Terminal	G Gambling	R Repair Shop
! Munition Shop	Establishment	S Speeder Transport
A Armory	H Hospital	T Combat Training
B Bars, Lounges, Etc.	M Mine Shaft	U University
C Computer Center	O Controller's Office	W War Games Room
D Personal Developm	P Police Station	X Exit Surface



CITY OF PROGENY

? Computer Terminal	G Gambling	R Repair Shop
! Munition Shop	Establishment	S Speeder Transport
A Armory	H Hospital	T Combat Training
B Bars, Lounges, Etc.	M Mine Shaft	U University
C Computer Center	O Controller's Office	W War Games Room
D Personal Developm	P Police Station	X Exit Surface



PROGENY MINE

E Elevator Shaft	T Tools
X Cave In	L Laser
D Box Of Dynamite	B Bandages
U Useless Items	V·Vac Suit

FOOTBALL STRATEGY

AVALON HILL
PREZZO: LIT. 35.000

Le telecronache in differita che abbondano sulle reti nazionali ed estere, sono riuscite a trasportare nella quasi totale integrità tutta la magica atmosfera della NFL a stelle e a strisce, raccogliendo in gran numero nuovi adepti. Dove però finisce il clangore delle "armature" e lo sfavillio dei preoccupanti e luminescenti colori di guerra, su caschi e magliette dei L.A. Rams, Miami Dolphins, Red 42, ecc., ecc., inizia un capitolo prettamente tattico che fa impallidire anche il nostro "mister" più in voga

Ecco che l'attenta Avalon Hill entra perciò in campo, anzi, sul gridiron, trasportando la vera essenza del Football americano in un board game particolarmente complesso e realistico. A dire il vero Football Strategy vanta numerose "pre-release", compiendo, proprio in questo autunno, il suo trentesimo anno di presenza sul mercato dei board-game sportivi. La versione che vi presentiamo è dunque quella finale, riveduta, smussata, raffinata e corretta.

NON E' TUTT'ORO...!

C'è chi afferma che questo sport, amatissimo dagli statunitensi, è tutto azione, pugni e botte. Niente di più sbagliato. Per metter in campo una compagine di 11 giocatori, scelti da una rosa di 49, e dare la scalata all'agognata meta, in gergo Touchdown, ci vuole molta intelligenza, tattica e tantissima strategia. Il contatto fisico che anche il profano recepisce all'istante ha ben poca importanza dal punto di vista del gioco vero e proprio. In Football Strategy non troviamo perciò nè miniature, nè pupazzetti vari, a la Subbuteo, ma un set "cartaceo" di schemi, tabelle e carte tattiche, devolute alla singola persona del "coach" che metterà in campo la propria squadra, osservando il tutto dalla panchina. Il gioco offre perciò la possibilità di schierare la maggior parte dei set tattici (in offesa e difesa), tratti direttamente dalla realtà, ed osservarne la resa sul campo. Non a caso Football Strategy nasce sulla base delle attuali e comprovate strategie di gioco, introdotte ai tempi dei Baltimora Colt, dal loro intelligente quarterback, tale Johnny Unitas. Si tratta cioè di un'abile miscela di strategia ed intimidazione sviluppata ai danni dell'avversario, che sfrutta un totale di 200 variabili di gioco, basate su 20 differenti formazioni d'attacco e 10 di difesa. Proprio come accade nella realtà, si potrà perfino chiamare un lancio lungo al quarterback quando mancano solo sei pollici (!!!) al Touchdown!

PRINCIPIANTI? SI', GRAZIE!

Football Strategy non è un gioco da acquistare e provare al volo. Se non ne sapete nulla di Football americano, fareste meglio a leggervi un bel libro che ne illustri tutti i singolari aspetti, prima di gettarvi a capofitto in una delle più complesse simulazioni. All'interno della confezione, oltre ad un mini gridiron, 20 carte doppie per i movimenti, alcune tabelle statistiche ed un comodo blocco note da veri coach, troviamo un simpatico libercolo, scritto per alleviare le "sofferenze" delle moglie, fidanzate e compagne degli indefessi aficionados del lunedì sera (negli "States" è il giorno in cui vengono trasmesse le partite!). Qui troviamo esemplificati e spiegati, abbastanza



chiaramente, tutti gli aspetti più salienti del gioco, uniti ad una modesta infarinatura sulle regole. Non mancano persino tutte le caotiche gesticolazioni degli arbitri, che corrispondono ad altrettanti provvedimenti ed ordini ai giocatori, impartibili sul campo. Tutto ciò comunque non basta ad introdurre il neofita a questa complessa disciplina sportiva. La manualistica è poi tutta in inglese (non esistono traduzioni), perciò Football Strategy si indirizza chiaramente ad un target di ultra esperti o, almeno, a persone che posseggano i rudimenti del "calcio" americano.

UN'OTTIMA OCCASIONE!

Fermo restando che Football Strategy è un game-simulazione imperdibile da tutti gli esperti (Pythons e Rhinos, mi sentite?!), vorrei spendere qualche parola a favore di tutti coloro che vorrebbero imparare questo sport, ma che, per motivi pratici e "geografici", non ne hanno la possibilità. Visto che i videogame di Football sono reperibili in gran numero, per la maggior parte degli home computer più diffusi (vedi TV Sports Football, Monday Night Football, John Madden Football, 4 & 1/2 Inches, ecc.), varrebbe proprio la pena di acquistare Football Strategy, un bel libro di Football in italiano e mettersi d'impegno per imparare a "giocare". I supporti "didattici" audiovisivi del tipo succitato potrebbero infatti venirvi in aiuto, evitandovi noiose attese per registrate semplicemente qualche sporadico match in TV. Attenzione però: come è successo al sottoscritto, una volta aperte le porte della NFL non se ne esce proprio più, rimanendone schiavi!

FOOTBALL STRATEGY è disponibile presso PERGIOCO, MI.

Il ***negozio*** è a **Milano**
(p.zza Cordusio MM1)
via San Prospero 1



per tutta Italia
i nuovi numeri telefonici
02 / 874580-874593
consegne UPS o PT

Sono disponibili VIDEOGAMES per MSX- SPECTRUM - MAC

Estratto di catalogo comparato dei videogiochi esclusivamente originali

8 BIT — AMS=Amstrad, C64c=Commodore Cass., C64d=Commodore Disk — **16 BIT** — AMI=Amiga, ATST=Atari ST, MS/DOS: $=3.5 *=5.25 +=3&5

AMS	C64c	C64d	TITOLO	Trad.	AMI	ATST	MS/DOS	schede
....	....	....	688 ATTACK SUB	SI	45	....	72+	HCEV
....	18	25	ADIDAS TIE BREAK	SI	29	39	....	
....	....	....	AMERICAN CIVIL WAR I		....	....	72*	HCEV
....	....	....	ANTHEADS - Esp.IT CAME DESERT		39	....	....	
....	....	....	ASTATE		49	49	....	
....	18	25	ATOMIX		29	....	29$*	CEV
....	....	....	AUSTERLITZ		49	49	49+	CE
....	....	....	B.S.S. JANE SEYMOUR	SI	49		....	
18	18	25	BACK TO THE FUTURE II	SI	49	49	49+	HCEV
....	....	....	BAD BLOOD		....	....	59$*	HCEV
....	....	....	BALANCE OF THE PLANET		....	....	69$*	CEV
....	....	....	BARBARIAN II	SI	....	....	39*	CE
18	18	25	BATMAN THE MOVIE	SI	....	29	29+	CEV
....	....	....	BATTLECHESS II		....	....	69$*	
....	....	....	BEACH VOLLEY		39	....	....	
....	....	....	BILLIARDS SIMULATOR	SI	....	....	50$*	
....	....	....	BOMBER BOB	ITA	29	....	....	
....	....	....	BUCK ROGERS CNTDOWN DOOMSDAY		....	....	79$*	CEV
....	....	....	BUDOKAN	ITA	49	....	59*$	HCEV
....	....	12	CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		24	....	24$	HCE
....	18	18	CASTLE MASTER	SI	25	29	29$*	HCE
....	....	....	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	....	....	49$*	EV
....	....	59	CHAMPIONS OF KRYNN		69	....	69$*	
....	....	....	CHAOS STRIKES BACK esp DUNG.MS		....	49	....	
....	....	....	CONQUESTS OF CAMELOT		69	....	79+	HCEV
....	....	....	CORPORATION	SI	59	....	....	
....	....	....	DAMOCLES		39	....	....	
....	....	....	DAYS OF THUNDER	SI	49	49	49$*	CEV
....	....	....	DEATHRACK	SI	....	....	29+	CEV
....	18	18	DELIVERANCE (STORMLORD II)	SI	....	....	....	
....	....	....	DELUXE ANIMATION		....	....	299+	V
....	....	....	DELUXE PAINT II	SI	99	....	....	
....	....	....	DELUXE PRINT II		149	....	....	
....	18	25	DOUBLE DRAGON II	SI	29	....	29*	CE
....	....	39	DRAGON WARS		....	....	72+	CEV
....	....	....	DRAGON'S LAIR	SI	109	99	99*$	E
....	....	....	DRAGON'S LAIR 2 SINGE'S CASTLE	SI	99	....	....	
....	....	....	DRAGONS BREATH	ITA	49	....	....	
....	25	29	DRAGONS OF FLAME AD&D	SI	59	....	59*$	
....	....	....	DRAGONSTRIKE		69	....	....	
....	....	....	DRAKKHEN	SI	59	59	59$*	HCE
....	....	....	DRIVIN' FORCE	SI	29	....	....	
....	....	....	DUNGEON MASTER		49	49	....	
18	18	18	DYNASTY WARS	SI	25	....	....	
....	18	18	E-MOTION	SI	25	....	29$*	CEV
....	....	....	EAST VS WEST BERLIN		49	....	49*$	HCEV
....	....	....	EMMANUELLE		28	....	28$	CE
....	....	....	EMPIRE	SI	45	....	59+	CE
25	....	....	ERE HITS VOL 3		....	....	....	
....	....	....	ESCAPE FROM HELL		....	....	69*$	CEM
....	....	15	EUROPEAN CHALLENGE esp. DUEL		24	....	24*$	HCE
....	39	49	F-16 COMBAT PILOT	SI	59	....	....	
....	39	49	F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	69	99$*	HCEV
....	....	....	F-29 RETALIATOR	SI	49	49	....	
....	....	....	FALCON		69	....	....	
....	....	....	FALCON MISSION vol.2 esp.		39	39	....	
....	24	29	FERRARI FORMULA ONE	SI	38	45	45*$	HCE
29/39	29	39	FIGHTER BOMBER	SI	59	....	69*	CEV
....	....	....	FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29	29	29*	CEV
....	....	....	FLIGHT OF THE INTRUDER		....	....	79$*+	HC
....	18	25	FLIMBO'S QUEST	SI	29	....	....	
....	....	....	FLOOD	SI	49	49	....	
....	20	25	FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	44,90	....	46,90+*	
....	20	25	FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	....	....	
....	....	....	FOUNTAIN OF DREAMS		....	....	72$*	
....	....	....	FUTURE WARS		....	....	59*$	HCEV
....	18	....	GALDREGONS DOMAIN	SI	39	....	....	
18	18	21	GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	49*	CEV
15	15	15	GHOULS'N'GHOSTS	SI	....	....	....	
....	....	....	GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	....	45*$	C
....	....	....	GUNBOAT		....	....	59$*	HCEV
....	....	....	HARDBALL II		49	....	38*$	HCE
....	....	....	HARPOON		....	....	79*	E
....	....	....	HERO'S QUEST		59	....	99+	HCEV
....	....	....	HILLSFAR AD&D		....	....	59*	CE
....	....	....	ICEMAN		69	....	79+	HCEV
....	....	....	IMPERIUM	SI	45	....	....	
....	....	....	INDIANAPOLIS 500	ITA	....	....	45*$	CEV
....	15	15	INDY The Action Game	SI	25	....	29$*	
....	....	....	INDY The Graphic Adventure	ITA	59	....	59*$	CEV
....	....	....	INFESTATION		39	39	69+	HCEV
....	....	....	INTERN. CHAMPIONSHIP WRESTLING	SI	29	....	....	
....	20	25	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	39	....	....	
....	....	....	IT CAME FROM THE DESERT		49	....	....	
....	18	25	ITALY '90 SOCCER	ITA	....	....	39*$	HC
....	18	20	JACK NICKLAUS		....	....	38$	HCE
....	....	....	JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		24	....	24*$	HCE
....	....	39	JOHN MADDEN FOOTBALL		....	....	....	
....	....	....	JUMPING JACK SON	SI	39	39	....	
....	18	25	KICK OFF 2	SI	29	29	....	
....	....	....	KING'S QUEST IV Perils Rosella		59	....	69+	HCEV

AMS	C64c	C64d	TITOLO	Trad.	AMI	ATST	MS/DOS	schede
....	....	....	KNIGHTS OF LEGEND		....	....	49*	HCE
....	....	....	LARRY I LAND OF LOUNGE LIZARDS		....	....	49+	HCEV
....	....	....	LARRY II LOOKING FOR LOVE		69	....	59+	HCEV
....	....	....	LAST NINJA 2	SI	49	49	49*	CEV
....	....	....	LEGEND OF FAERGHAIL		49	....	....	
....	....	....	LOOM		69	....	49$*	CEV
....	....	....	LOST DUTCHMAN MINE	SI	39	....	....	
....	....	....	LOST PATROL		49	....	....	
....	....	....	LOW BLOW	SI	....	....	49*$	CE
....	....	....	MAGIC FLY		49	69	....	
....	18	25	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	ITA	49	49	49$*	
....	....	39	MANIAC MANSION		59	....	59*	HCEV
....	....	....	MATRIX MARAUDERS		29	....	....	
....	29	39	MICROPROSE SOCCER	SI	....	....	49*$	HCE
18/29	....	....	MIDNIGHT RESISTANCE		29	39	....	
....	....	....	MIDWINTER		69	69	79$*	
....	....	49	MIGHT AND MAGIC II		69	....	69*	HCEV
....	....	....	MURDER!	SI	29	....	....	
....	....	....	MURDERS IN VENICE	ITA	39	....	39*$	HCE
....	20	25	MYSTERE	ITA	39	39	....	
....	....	....	NEUROMANCER		69	....	....	
18	18	25	NINJA SPIRIT		49	49	....	
18	18	25	NINJA WARRIORS	SI	29	....	....	
....	....	29	OMNI-PLAY BASKETBALL		....	....	49*	CEV
....	....	29	OMNI-PLAY HORSE RACING					
....	....	45	PANZER BATTLES		....	....	69*	HCEV
....	....	....	PARIS DAKAR	SI	39	....	39*$	
....	18	25	PERSIAN GULF INFERNO		29	....	....	
....	....	....	PGA GOLF	SI	....	....	59$*	HCEV
....	....	....	PHOTON PAINT 2.0	ITA	99	....	....	
....	....	....	PLAYER MANAGER	SI	39	39	....	
....	....	....	PLOTTING		29	49	....	
....	....	....	POOL OF RADIANCE AD&D		69	....	....	
....	....	....	POPULOUS	SI	45	45	45$*	HCEV
18/29	18	25	PRO TENNIS TOUR		39	39	39*$	HCE
....	....	39	PROJECT FIRESTART		....	....	....	
....	....	....	RAILROAD TYCOON		....	....	79*$	HCEV
....	....	49	RED STORM RISING	SI	59	....	79*	CE
....	....	....	RESOLUTION 101		29	....	29+	
....	....	....	RINGS OF MEDUSA	SI	49	49	49*$	
....	....	....	SECOND FRONT		69	....	69*	CE
....	....	59	SECRET OF THE SILVER BLADES		....	....	69$*	CE
....	....	....	SHADOW OF THE BEAST II	SI	69	....	....	
../29	18	25	SHADOW WARRIORS	SI	29	39	....	
....	....	....	SHERMAN M4		25	....	....	
....	....	....	SILENT SERVICE II		....	....	79*$	CEV
....	....	28	SIM CITY	SI	59	59	59*$	HCE
....	....	....	SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28	....	28$	HCE
....	....	....	SLY SPY SECRET AGENT		....	39	....	
....	....	18	SNOWSTRIKE	SI	29	....	29$*	CE
....	....	....	SPACE ACE		99	99	....	
....	....	....	SPACE QUEST II		....	....	89+	HCEV
....	....	29	SPACE ROGUE		49	....	49*	CEV
....	....	....	STAR TREK V		....	....	49$*	EV
....	....	....	STARFLIGHT II		....	....	69*$	CEV
....	....	....	STORM ACROSS EUROPE		69	....	69*	CE
....	....	....	STORMOVIK SOVIET ATTACK		....	....	59$*	
....	18	25	SUBBUTEO	SI	49	49	....	
....	....	....	TENNIS CUP	SI	29	....	29*$	
....	20	25	TENNIS MANAGER G.P.	ITA	....	....	....	
....	....	....	THE BASKET MANAGER	ITA	39	....	....	
....	....	25	THE CHAMP		39	....	....	
....	....	....	THE COLONEL'S BEQUEST		....	....	89+	HCEV
29	....	....	THE CYCLES		....	....	38*$	HCEV
20	18	20	THE DUEL - Test Drive II		42	....	42$*	HCE
....	....	....	THE GLOBAL DILEMMA		....	....	59+	CEV
....	....	....	THE IMMORTAL		49	69	....	
....	....	12	THE MUSCLE CARS esp. DUEL		24	....	24*$	HCE
....	....	....	THE PLAGUE		39	....	....	
....	....	....	THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21	....	24*$	HCEV
....	....	....	THE PUNISHER	SI	39	....	....	
....	....	....	THE SPY WHO LOVED ME	SI	29	....	....	
....	....	12	THE SUPERCARS esp. DUEL		24	....	24$	HCE
....	....	....	THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
....	....	....	THUNDERSTRIKE		29	....	29$*	EV
....	18	25	TIME MACHINE	SI	49	....	....	
18	18	18	TURRICAN	SI	29	29	....	
....	....	....	TV SPORTS BASKETBALL		49	....	....	
....	....	39	TV SPORTS FOOTBALL		59	....	59+	EV
....	29	39	U.S.S. JOHN YOUNG	SI	49	....	....	
....	....	....	ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59*	HCEV
....	18	25	ULTIMATE GOLF GREG NORMAN'S		39	....	39+	CEV
....	....	....	VENUS	SI	49	....	....	
....	....	....	VETTE!		....	....	69+	CE
....	....	59	WAR OF THE LANCE AD&D		....	....	69$*	CE
....	....	....	WAYNE GRETZKY HOCKEY	SI	59	....	59*	CEV
....	....	....	WINGS		49	....	....	
....	18	18	X-OUT	SI	29	....	....	
....	....	....	XENOMORPH		39	....	....	
18	18	25	ZOMBI		....	....	....	

prezzi in migliaia di lire

i TRUCCHI CHE SEGUONO CI SONO STATI INVIATI DA: LUIGI ANNONI, CARLO PAPI, ENZO VIGLIATURO.

BACK TO THE FUTURE II (Image Works, per Amiga):
Mettete in pausa il gioco e digitate ONLY NEAT THING TO DO (spaziature incluse). Il game ricomincerà con vite infinite!

TURRICAN (Rainbow Arts, per Amiga):
Giocate fino ad ottenere un posto nella classifica degli high score; invece del vostro nome digitate BLUESMOBIL. Apparirà un messaggio (un certo "That's it") per poi far ricominciare la partita seguente con ben 99 vite.

VENUS (Gremlin, per Amiga):
Ecco otto parole codice per altrettanti livelli: Mantids, Cicadas, Psyllids, Pierids, Satyrid, Lycaenid, Pyralid e Noctuid.

KLAX (Domark, per Amiga):
Durante una partita tenete contemporaneamente premuti la sbarra spazio ed il tasto "4" sulla keyboard principale (non sul tastierino numerico) per arrivare subito all'ultimo livello.

ACTION FIGHTER (Firebird, per ST):
Guadagnatevi un posto in classifica high score e digitate, al posto del vostro nome, ZBACKDOOR per ottenere, nella partita seguente, auto ed energia infinite.

IRON TRACKERS (Microids, per ST):
Selezionate inizialmente i booster per viaggiare velocemente e poter rimbalzare sulla maggior parte degli ostacoli. Tenete poi d'occhio i grossi pilastri marroni sul lato destro dello schermo di gara; passateci attraverso per ottenere 2000 punti bonus.

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per ST):
Giocate e mettete in pausa (F10) il game; digitate OPEN THE DOOR HAL e ricominciate a giocare con il pieno di energia.

DAMOCLES (Novagen, per Amiga ed ST):
1) Prendete l'astronave, come vi viene suggerito, volate al Loc-ref 12:14 e prendete il computer.
2) Volate al Loc-ref 15:03 e comprate la pressure suit.
3) Volate alla Snow Island, atterrate al Loc-ref 3:00 e prendete la cupboard (armadietto): contiene un Nova Trigger.
4) Volate a Bare Island, atterrate al Loc-ref 6:02, entrate nel transporter che si trova al piano terreno; continuate ad entrarvi fino ad arrivare al Loc-ref 7:01, vale a dire la Ur City su Gaea. Trovate il Sideboard che contiene un Nova Trigger. Ripercorrete a ritroso la strada fatta fin qui.
5) Volate a Metis, atterrate al Loc-ref 5:06 e prendete il Washbasin. Per fare ciò camminate fino al tavolo che vi sta di fronte entrando. Il muro dietro al tavolo si muoverà (si tratta, in verità, di una porta segreta) e potrete accedere alla stanza ove si trova il Washbasin che contiene, guarda caso, un altro Nova Trigger.
6) Volate alla Metropolis Chaldea su Gaea, atterrate al Loc-ref 6:06 e prendete l'oro dal seminterrato. Volate al Loc-ref 5:08 e vendete l'oro. Volate al Loc-ref 5:06 e prendete il sistema Hi-Fi. Anch'esso contiene un Nova Trigger.
7) Volate al Loc-ref 9:02 su UR e prendete la bomba Nova che si trova nel seminterrato dietro all'ascensore.
8) Volate alla cometa Damocle e atterrateci. Lasciate la bomba Nova e ritiratevi ad una distanza di sicurezza. Attivate tutti i Nova Trigger ad uno ad uno. La cometa esploderà e voi otterrete la ricompensa pattuita!

OMEGA (Origin, per Amiga):
Il trucco per questo gioco consiste nell'imparare a programmare correttamente il carro armato. Provate così: START - DO SEARCH - DO DESTROY - BRANCH TO START - INCLUDE SEARCH - INCLUDE DESTROY - JAM SCANNER SIGNAL - RESUME. Non preoccupatevi se non possedete uno scanner: ne avrete bisogno davvero solo quando arriverete all'Intrepid. Ecco una lista dei vari carri e delle relative caratteristiche, utili da sapere per programmare il nostro mezzo.
Dinky: usa tattiche Seek e Destroy. Dinky 2: usa le stesse tattiche precedenti, ma è meglio equipaggiato. Buster: impiega tattiche Seek e Destroy e possiede armamento laser. Utilizzate allora un turbo-laser. Ducky: identico al precedente (ma con equipaggiamento leggermente superiore), spesso impiega tattiche Edge Search. Intrepid: identico ai due precedenti, sfrutta migliore armamento. Eidolon: utilizza uno Scanner Lock ed un Gauss Gun; per combatterlo munitevi di un plasma-gun. Panda: impiega tattiche Seek e Destroy ed un Gauss Gun; una volta danneggiato utilizza il Corner Search. Mirage: identico al Panda, ma con migliore armamento. Ogre: Usa Search e Killtank con tantissime armi; è un vero mostro meccanico!

NEVERMIND (Psygnosys, per tutte le versioni):
Ecco le 26 password per gli altrettanti primi livelli del game. MMMRHM, AMMRHA, HMMRHH, VMMRHV, PMMRHP, GMMRHG, IMMRHI, RMMRHR, MAMRHW, AMMRHN, HAMRHZ, VAMRHT, HMMWHH, CMMRHQ, IAMRHB, RAMRHF, MHMWHM, AHMWHA, HMMWHJ, VHMWHV, PHMWHP, GHMWHG, IHMWHI, RHMWHR, MVMWHW, AVMWHN.

IVANHOE (Ocean, per Amiga):
Mettete in pausa il game e digitate ZOBINETTE seguito da Return. Premete allora N per arrivare subito al livello successivo.

IVANHOE (Ocean, per ST):
Mette in pausa il gioco e digitate JC IS THE BEST (Return). Utilizzate poi N per passare di livello in livello ed il tasto Delete per uccidere ogni nemico. Nei livelli bonus intermedi premete Control per eliminare gli odiosi pesi-massimi.

PIPE MANIA (Empire, per ST):
Ecco alcuni codici per i livelli avanzati del gioco: OOZE, WILD, BLOB, GRIP, DOCK, BALL.

EYE OF HORUS (Logotron, per ST):
Durante i titoli digitate SPAM per ottenere vite infinite ed evitare di utilizzare la chiave multicolore per accedere agli ascensori. Set si trova oltre l'ascensore chiuso di colore blu.

BEVERLY HILLS COP (Tynesoft, per ST):
Sullo schermo di scelta del livello di difficoltà digitate MELLIE; in questo modo avrete accesso a tutti i quattro sottogiochi senza doverli sviluppare in sequenza.

PUFFI'S SAGA (Ubi Soft, per ST):
Premete F5 e F6 contemporaneamente, durante il gioco, per passare al livello sette. Premete UNDO per arrivare all'ottavo e, con una seconda pressione, al nono.

DYNASTY WARS (US Gold, per ST):
Quando appare lo schermo dei titoli digitate CHEAT MODE; con F2 potrete avanzerete di livello in livello.

RINGS OF MEDUSA (Starbyte, per ST):
Una volta caricato il game, inserite al posto del vostro nome DESOXYRIBONUKLEINSAUERE; premete poi il tasto HELP per richiamare il menu dei cheat.

TOTAL ECLIPSE (Incentive, per ST):
Premete contemporaneamente 1 e 9 (non sul tastierino numerico), nonchè il fire del joystick per ottenere risultati impressionanti.

STRYX (Psygnosys, per ST):
Quando il gioco inizia premete HELP, M e D contemporaneamente per fare il pieno di energia. Usate HELP e P per ottenere i pass per le porte chiuse.

CRACKDOWN (Us Gold, per ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate SMURF. Con F1 e F2 otterrete, a questo punto, vite infinite.

ANCORA SU FLIGHT OF THE INTRUDER!!!

Dopo aver pubblicato sul n.20 del 30/10/90 le critiche alla Spectrum Holobyte per avere messo in commercio un programma con dei bugs, siamo stati sommersi da telefonate di lettori che si complimentavano con noi (unici ad avere provato effettivamente Flight of the Intruder) per aver parlato del mancato funzionamento del programma con schede VGA. Qualcuno ci ha anche suggerito come ovviare all'inconveniente, visto che ***l'errore é solo nel file di installazione***, perciò basta copiare tutti i file contenuti nei due dischi da tre pollici (compresi quelli delle due subdirectory) in una unica directory. Si genera così una copia funzionante anche in VGA. A questo punto basterà digitare EFLIGHT O VFLIGHT per far girare il game in modo EGA o VGA. ***Rimane comunque il fatto che il programma non funziona correttamente!!!!!***

STORMOVIK

SOVIET ATTACK FIGHTER SU★25

by Rick Tiberi

MANUALE
IN ITALIANO



ELECTRONIC ARTS™

GRAFICA
TRIDIMENSIONALE

Disponibile per:
PC

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

BATTLE CHESS II
CHINESE CHESS

Disponibile per:
PC

MANUALE
IN ITALIANO

Interplay
by
EA

C.T.O.  40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418